TIPSY I DODATKOWE MISJE

GTA: LIBERTY CITY STORIES

MŚCICIEL ZZA GROBU WYLĄDOWAŁ

PAINKILLER: HELL WARS

REWELACJA Z JAPONII

OKAMI

PLAYSTATION 2 · XBOX · XBOX 360 · GAMECUBE · PSP · NDS · PS ONE

neo PLUS

WRZESIEŃ 2006 (09/2006)
nr 91 cena: 8.99 zł (w tym 7%VAT)

NEWS: Dead Rising, Bully, Army of Two, Assassin's Creed, Call of Duty 3, FIFA 07, Need For Speed Carbon i inne

RECENZJE: Prey, B-Boy, Warpath, Super Dragon Ball Z, The Lord of the Rings: Battle for Middle-earth II, NBA Live 07, Gangs of London, Ace Combat 5, Electroplankton i inne

NEON: Arcadia v2.0, RPGamer, Grywalna Groza, Najlepsze debiuty roku, GameBoy Advance Żyje, Marketplace, Sylwetka Mistrza i inne

KILLZONE: LIBERATION

IMPERIUM HELGAN KONTRATAKUJE, CZYLI DALSZE LOSY TEMPLARA I JEGO ODDZIAŁU

Independent Press
9 771505 820004 09
ISSN: 1505-8204 INDEX: 345342

Gears of War

Najbardziej oczekiwana gra na Xboxa 360 w tym roku

Games Convention 2007

Raport z największej europejskiej wystawy gier w Lipsku

Tekken: Dark Resurrection

Jak wypadła konwersja Tekkena na przenośną konsolę Sony?

Preordery na Wii

ULTIMA

Świat Elektronicznej Rozrywki

www.ultima.pl

KUPUJ ŁATWO NIE WYCHODZĄC Z DOMU

tel. (0-22) 654-60-42, 654-60-43

e-mail: ultima@ultima.pl, sklep internetowy: www.ultima.pl

Adres sklepu: ULTIMA s.c., ul. Chłodna 35/37 pawilon 7, 00-867 Warszawa

pn.-pt. 10.00 - 18.00, sob. 10.00 - 15.00

Koszty przesyłki: poczta – priorytet 9,50 pln, kurier (do 48 h) 17 pln, Pocztex (24h) 30 pln

Ceny zawierają VAT. To tylko niewielka część naszej oferty! Zastrzegamy sobie prawo zmian cen bez powiadomienia. Cennik nie stanowi oferty handlowej. Użyte nazwy własne są własnością ich właścicieli.

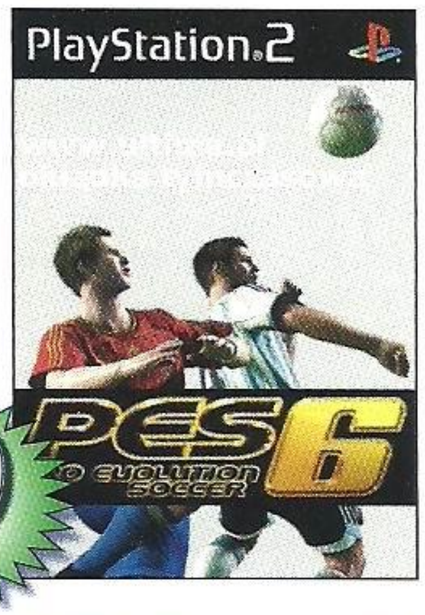
GCN | Nintendo Dual Screen | Nintendo Wii | PC | PlayStation 2 | Sony PSP | XBox 360

PLAYSTATION 2

BASS MASTER FISHING + wędka	189
BEAT DOWN: Fists of Vengeance	169
BLACK	179
BURNOUT REVENGE	179
CALL OF DUTY 2	229
DRAGONBALL Z Tenkaichi	159
DRAGON QUEST Journey	199
DRIVER: Parallel Lines	159
EPOKA LODOWCOWA 2: Owilz	159
FIFA 2007	179
FIFA Mistrzostwa Świata 2006	159
FIFA STREET 2	169
FIGHT NIGHT: Round 3	179
FLATOUT 2	159
FORBIDDEN SIREN 2	199
FORMULA ONE 2006	189
FULL SPECTRUM WARRIOR Ten Hammers	169
GAMETRAK: Darkwind	349
GAMETRAK: Teal Wolrd Golf	349
GAUNTLET Seven Sorrows	149
GODFATHER (PL)	179
HARRY POTTER i Czar Ognia (PL)	179
HITMAN Blood Money	189
LEGO STAR WARS II Original Trilogy	199
METAL GEAR SOLID 3: Subsistence	149
MICRO MACHINES V4	159
NFS Most Wanted PL	179
SHADOW OF COLLOSSUS	189
SHIN MEGAMI TENSEI: Digital Devil Saga	159
SINGSTAR ROCKS	149
SKOK PRZEZ PŁOT	159
SOCOM 3	199
SSX ON TOUR	179
STAR WARS: Battlefront 2	229
SUPER DRAGONBALL Z	149
TOCA RACE DRIVER 3	149
TOMB RAIDER Legend	159
TOURIST TROPHY	199
TRUE CRIME New York City	229
ULTIMATE SPIDER-MAN	199
Platinum PS2:	
007: Everything or Nothing	77
007: From Russioa with Love	77
BATTLEFIELD 2	77
BATTLESTAR GALACTICA	29
BOMBERMAN Hardball	59,90

Pro Evolution Soccer 6

Polska wersja jezykowa!!! Polski komentarz Mateusza Borka i Romana Koltonia!



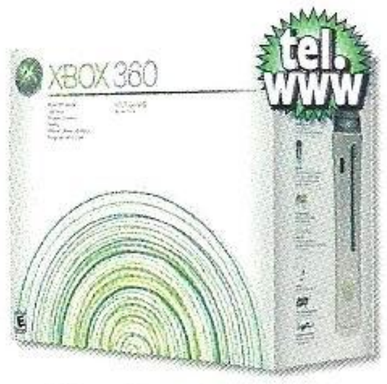
PlayStation 3

Przyjmujemy przedpłaty szczegóły na www.ultima.pl

PSP Base Pack

Nintendo DualScreen

BURNOUT 3 Takedown	77
CRAZY FROG RACER	129
DA VINCI CODE	119
EVERYBODY'S GOLF	69
EYE TOY Antigrav	69
EYE TOY Kinetic	69
EYE TOY Play 2	59
FIFA 2005	77
FIFA STREET	77
FINAL FANTASY X	77
FINAL FANTASY X-2	77
FORMULA ONE 2005	77
GOD OF WAR	77
GOLDEN EYE 2: Rogue Agent	77
GRAN TURISMO 4	77
GTA: San Andreas	119
GTA: Liberty City Stories	119
HARRY POTTER i Więzień Azbakanu PL	77
HERCULES Battle with the Gods	77
JAK 3	59
JAK X Combat Racing	77
KING KONG PL	49,90
LEADERBOARD GOLF	77
LORD OF THE RINGS: Return Of The King	77
MEDAL of HONOR: Frontline	77
MEDAL of HONOR: Rising Sun	69,90
MEDAL of HONOR: Wojna w Europie	77
MORTAL KOMBAT Deception	77
MOTO GP 4	77
NFS: Underground 2	77
ONIMUSHA Dawn of Dreams	119
PRO EVOLUTION SOCCER 4	59,90
PRO EVOLUTION SOCCER 5	99
PRO EVOLUTION SOCCER Management	99
PROJECT ZERO 3	139
PSYCHONAUTS	79
RATCHET & CLANK	77
RATCHET & CLANK 3	59
RATCHET Gladiator	77



Xbox Premium Pack

RESIDEN EVIL: Outbreak	77
RICHARD BURNS RALLY	77
RTL SKI JUMPING 2006	99
SIMS Poza Domem	77
SIMS 2	77
SLY 3	99
SMACKDOWN vs RAW 2006	129
SOUL CALIBUR 3	77
SPARTAN TOTAL WARRIOR	59
SPLINTER CELL Chaos Theory	49,90
SSX 3	77
SUIKODEN IV	69
SUIKODEN TACTICS	119
SUMMONER 2	69
SWORD OF ETHERIA	99
TEKKEN 5 + TEKKEN 1,2,3	77
TOCA RACE DRIVER 2	69
TONY HAWK UNDERGROUND	77
TRUE CRIME	77
URBZ: Sims in the City	77
Urodzinowe Przygody KUBUSIA PUCHATKA	59,90
WŁADCA PIERŚCIENI: Trzecia Era PL	77
WRC RALLY Evolved	69,90
WWE SMACKDOWN Just Bring It	69,90
X-MEN Legends II	119
Akcesoria:	
Konsola PLAYSTATION 2 zupełnie nowe ceny	**tel., www**
Action Replay Max 2	129
Arcade Strick Logic 3	109
Bezprzewodowy przedłużacz do pada	59
Dual Shock 2 oryginalny (różne kolory)	89
Fotel do kierownicy	429
Joypad analogowy	29,90
Joypad Logitech Precision	59
Joypad bezprzewodowy Logitech	99
Joypad z Serii Street Fighter (Licencja)	134,90
Karabin snajperski 50/60/100 HZ	179
Kierownica Bezprzewodowa	99
Kierownica Fanatec Speedster Pure	179

Karta pamięci Memory Stick Duo SanDisk 1 GB

Kierownica Logitech Driving Force	269
Kierownica Logitech Driving Force Pro	399
Kierownica Logitech Rally Vibration Feedback	179
Link Cable	19,90
Mata do tańca BigBen	59
Mata do tańca profesjonalna – metalowa Logic3	399
Mata do tańca Venom - Super Mocna	89
Memory Card 8 MB Sony srebrna	79
Memory Card 8 MB Sony	89
Memory Card 8 MB Sony x2	159
Multitap Slim	79
Optyczny kabel	29
Piloty DVD	od 29,90
Pila-kontroler Resident Evil 4	249
Pistolet Logic 3 Laser Blaster	89
Przedłużacz do joypada	19,90
RGB + AV	19,90
Walizka zluminiowa do konsoli Slim	69
Zasilacz samochodowy (Ps Slim) 12V	79

PLAYSTATION PORTABLE

ARMORED CORE: Formula Front	99
BRATH OF FIRE 3	199
BURNOUT LEGENDS	99
BUST-A-MOVE GHOST	99
DAXTER	179
DEF JAM: Fight for NY: Takeover	169
DRAGONBALL Z Shin Budokai	199
EVERYBODY'S GOLF	99
EXIT	99
FIFA STREET 2	169
FIFA WORLD CUP 2006	169
FINAL NIGHT: Round 3	169
FIRED UP	119
FORMULA ONE 2006	179
GOTTLIEB PINBALL CLASSIC	119
GRIPSHIFT	79
GTA Liberty City	199
HARRY POTTER i Czara Ognia	99

Karta pamięci Memory Stick Duo SanDisk 2 GB

KAO CHALLENGERS	139
KEY OF HEAVEN	179
KOLOOMN	99
LEGEND OF HEROES II	199
LEMMINGS	179
LOCOROCO	179
LORD OF THE RINGS: Tactics	169
ME & MY KATAMARI	169
MEDIEVIL	99
METAL GEAR SOLID Acid 2	199
METAL GEAR SOLID Digital Graphic Novel	99
MICROMACHINES V4	139
MONSTER HUNTER Freedom	179
NBA LIVE 2006	99
NEED FOR SPEED Most Wanted	169
NEED FOR SPEED Underground Rivals	99
PACMAN WORLD 3	169
PURSUIT FORCE	99
SIMS 2	169
SMACKDOWN vs RAW 2006	159
SOCOM Fireteam Bravo	179
SPLINTER CELL Essentials	119
TALKMAN + mikrofon	179
TEKKEN Dark Ressurection	tel./www
TENCHU: Time of the Assasins	199
TIGER WOODS 2006	99
TOMB RAIDER Legend	179
UNTOUCH LEGENDS 2	179
VIRTUA TENNIS	99
WIPEOUT PURE	99
WRC	99
Sprzęt:	
PSP Ceramic White Base Pack	799
Bateria + ładowarka	65
Etui ekskluzywne BigBen	44,90
Etui na gry i karty	29,90
Futeral Logitech PlayGear Street	89
Głośniki Logitech Playgear Amp	189
Kabel USB	24,90
Ładowarka słoneczna	159
Ładowarka samochodowa	39
Memory Stick Pro Duo 256MB SanDisk	99
Memory Stick Pro Duo 1GB SanDisk	189
Memory Stick Pro Duo 2GB SanDisk	339
Memory Stick Pro Duo 4GB SanDisk	549
Ochraniacz na ekran	19,90

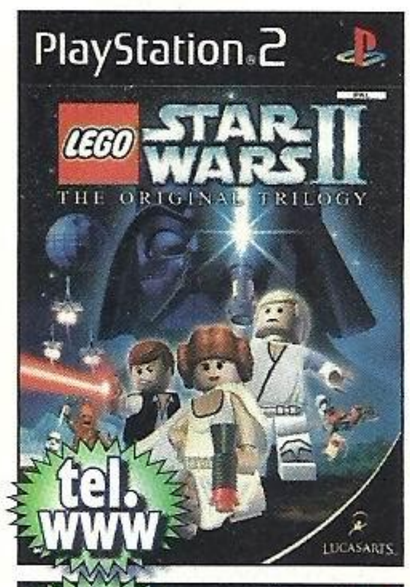
Karta pamięci Memory Stick Duo SanDisk 4 GB

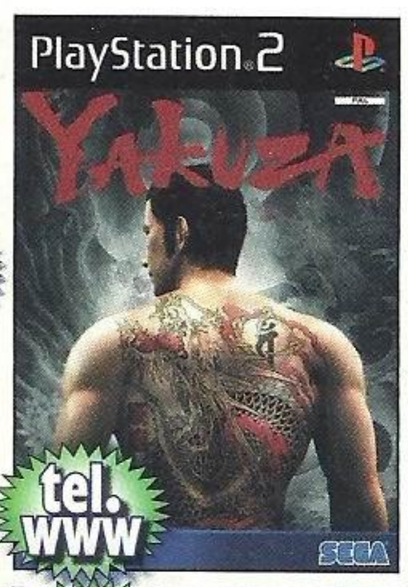
Ochraniacz na ekran + ściereczka	44
Ochraniacz silikonowy na ekran Logitech	35
PlayGear Pocket Logitech	65
PlayGear Collection Logitech	149
PSP MOVIE + kabel (wersja polska!)	39,90
Skórzane etui BigBen	64,90
Sluchawki Logitech PlayGear Stealth	59
Walizka aluminiowa BigBen	69
WiFi Max	149
Zasilacz/ładowarka	49
Zestaw czyszczący dyski UMD	34,90
Zestaw Essential Pack	29,90
Zestaw ochraniaczy (na konsolę i ekran)	49

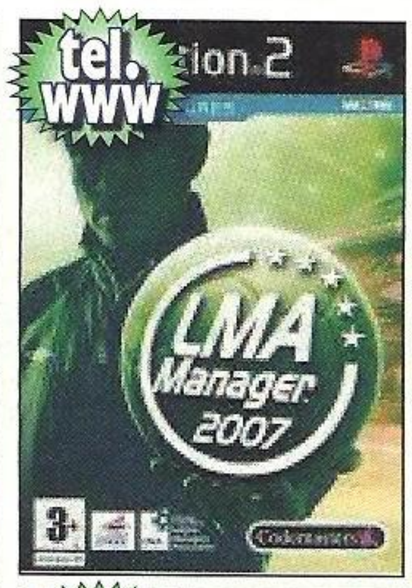
NINTENDO Dual Screen

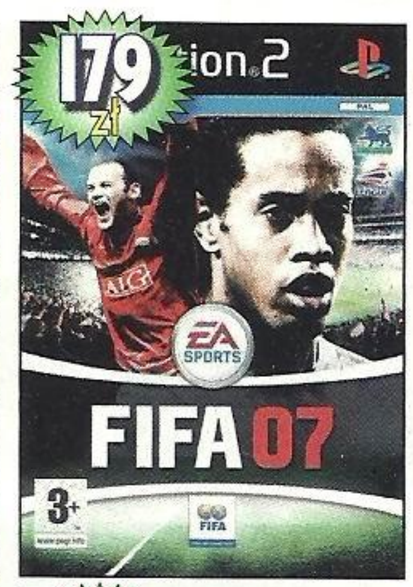
ADVANCE WARS Dual Strike	179
ANIMAL CROSSING	159
BIG BRAIN ACADEMY	139
BLACK BASS FISHING	129
BOMBERMAN DS	109
BURNOUT LEGENDS	99
DRAGONBALL Z Supersonic Warriots	139
ELEKTROPLANKTON	179
FIFA 06	99
FIFA WORLD CUP 2006	99
HARRY POTTER i Czara Ognia	99
MARIO & LUIGI	179
MARIO KART	179
METEOS	179
MR DRILLER	179
NEED FOR SPEED Most Wanted	99
NEED FOR SPEED Underground 2	129
NEW SUPER MARIO BROTHERS	79
NINTENDOGS	159
PHOENIX WRIGHT	179
RAYMAN	99
RESIDENT EVIL Deadly Silence	169
SETTLERS	tel./www
SIMS 2	139
SPACE INVADERS REVOLUTION	69
SUPER MARIO 64	159

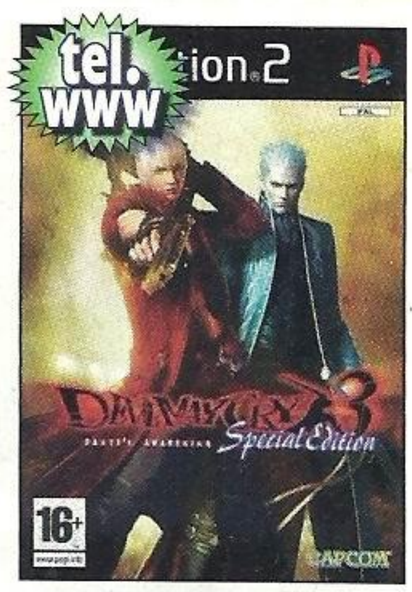
Myślisz, że oryginały są za drogie? Sprawdź naszą ofertę!

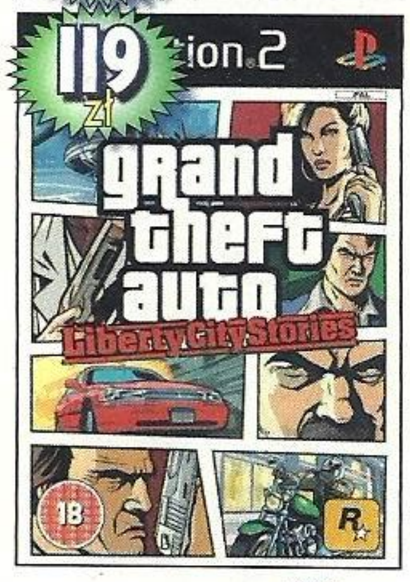


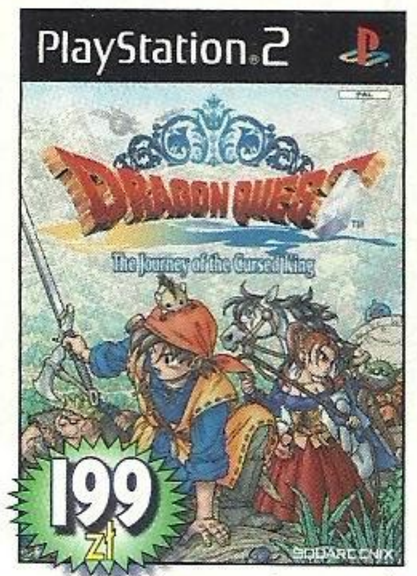


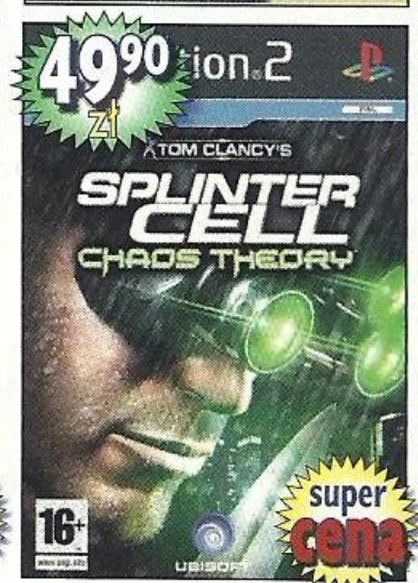


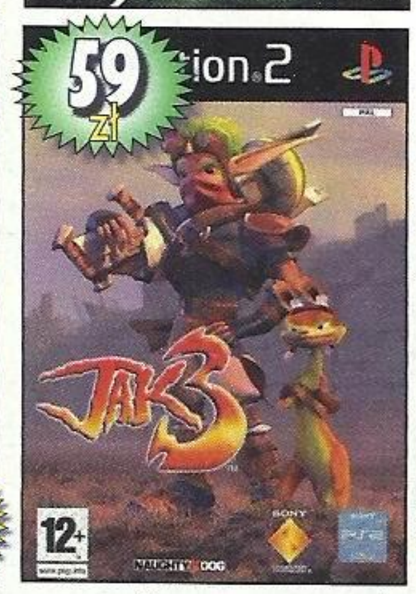


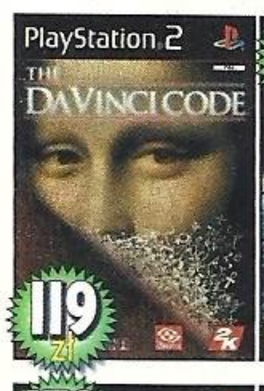


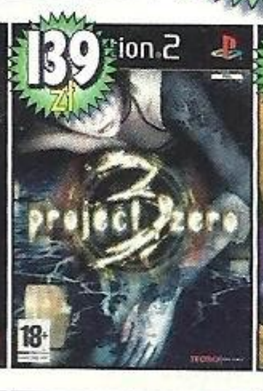


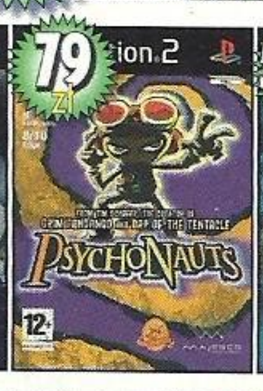


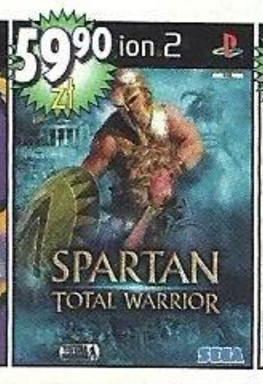


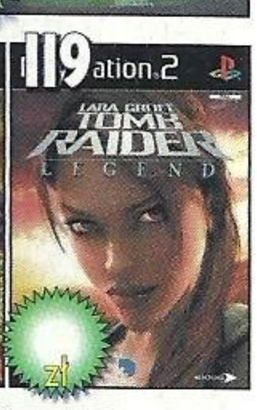


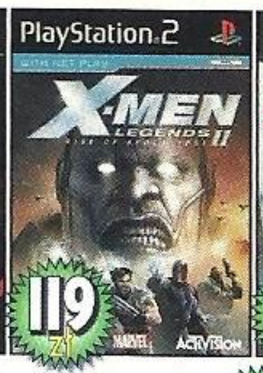


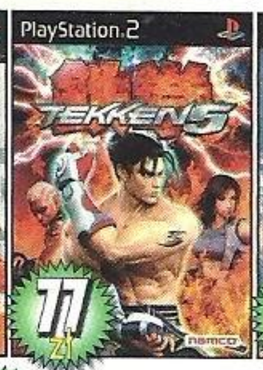


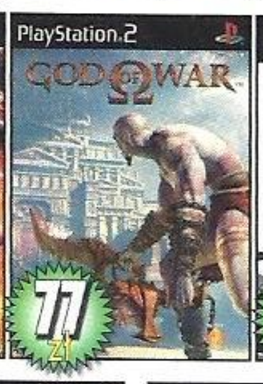


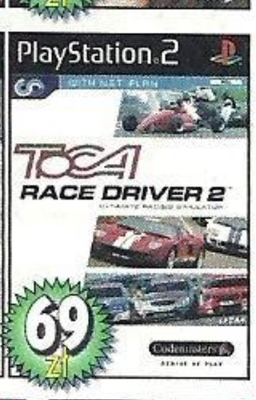


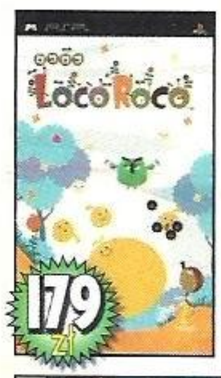


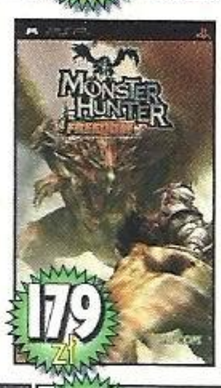


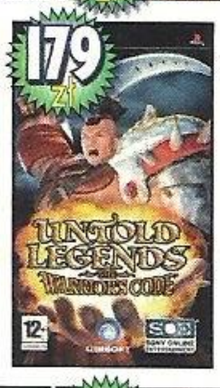


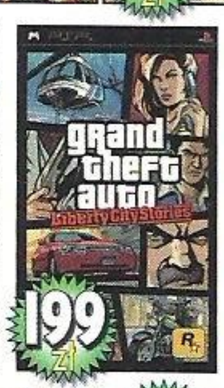


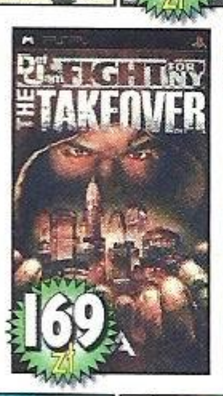


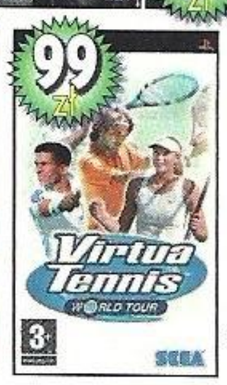


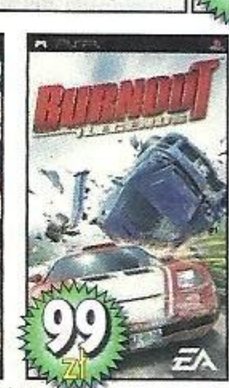


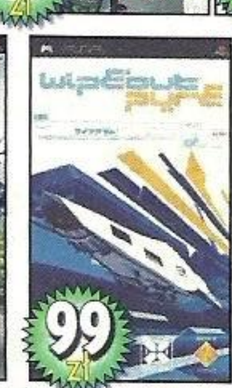


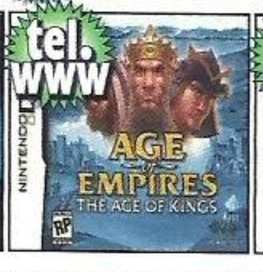


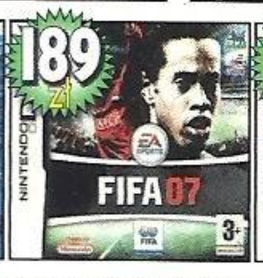


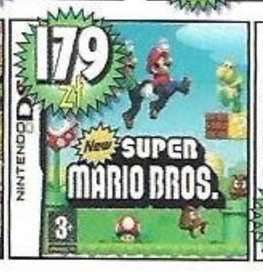


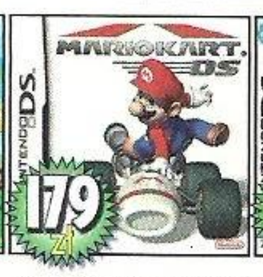


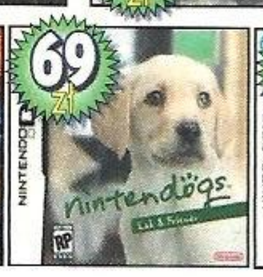


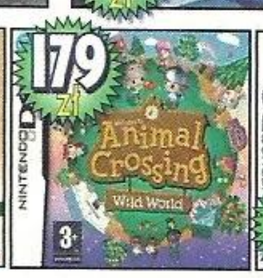












TRAUMA CENTRER	189
TRUE SWING GOLF	69
VIEWTIFUL JOE: Double Trouble	129
WARIO WARE TOUCHED	179
X-MEN The Official Game	119
Akcesoria:	
Konsola Nintendo Dual Screen	449
Konsola Nintendo Dual Screen Lite biała	629
Konsola Nintendo Dual Screen Lite czarna	629
Osłonki na ekran DS i DS Lite	29,90
Pokrowce do DS Lite	tel./www
Pudelka na gry	29,90
Walizka aluminiowa	69
WiFi Max	149
Zasilacz	29
Zestawy do DS Lite	tel./www
inne	tel./www

XBOX 360	
BURNOUT REVENGE	189
CHROMEHOUNDS	249
DEAD OR ALIVE 4	199
DEAD RISING	279
FIFA WORLD CUP 2006	219
FIGHT NIGHT ROUND 3	259
FINAL FANTASY XI	179
GUN	159
HITMAN Boold Money	229
KAMEO	199
LOTR: Battle of Middle Earth 2	249
MOTO GP 06	279
NBA 2K6	229
NINETY-NINE NIGHTS	279
PREY	249
PROJECT GOTHAM RACING 3	199
RUMBLE ROSES	249
SAINT'S ROW	279
TABLE TENNIS	189
TEST DRIVE Unlimited	229
TOMB RAIDER LEGEND	189
TOP SPIN 2	229
Akcesoria:	
Xbox 360 Premium Pack	1790
Xbox 360 Core Pack	1399
Xbox 360 Live Gold Card - 3 miesiace	99
Xbox 360 Live Gold Card - 12 miesiecy	269
Joypad Xbox 360 Microsoft radiowy	199
Joypad Xbox 360 Microsoft	169
Kabel AV-S Video Logic 3	69
Kabel Component AV Logic	69
Kabel RGB Scart + światłowód Logic 3	79
Kabel VGA Logic3	79
Karta pamieci 64MB Microsoft	169
Pilot DVD Microsoft	149
więcej	tel./www

Dlaczego my

Pracownicy doskonale znający branże gier
Szybka i tania wysyłka
Żadnych podróbek towarów
Szeroka oferta na wszystkie liczące się konsole
Możliwość składania zamówien przedpremierowych
Promocje cenowe, jakich nie znajdziesz nigdzie indziej
Codziennie aktualizowana strona www

ULTIMO ULTIMO ULTIMO ULTIMO ULTIMO ULTIMO ULTIMO ULTIMO ULTIMO ULTIMO ULTIMO ULTIMO ULTIMO ULTIMO ULTIMO ULTIMO ULTIMO

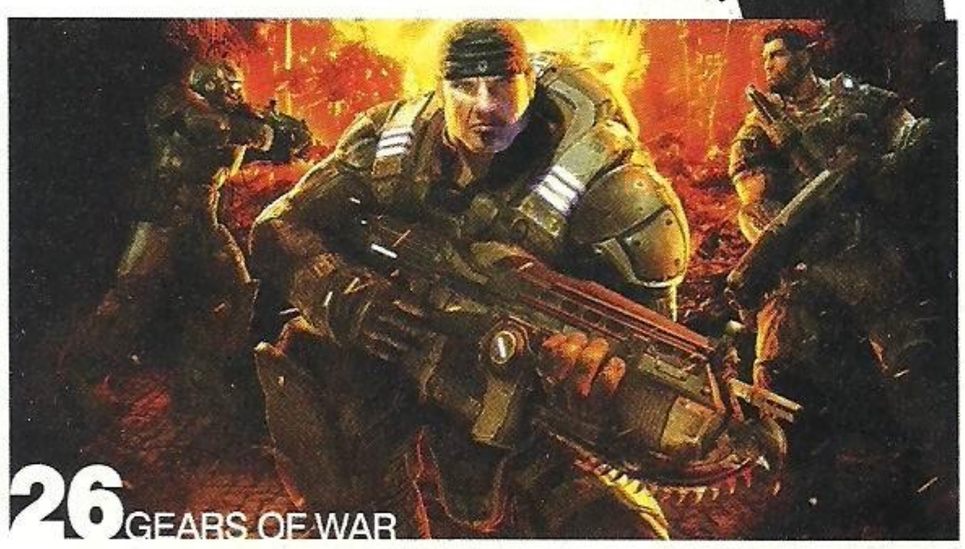
MENU // WRZESIEŃ 2006

58 ACE COMBAT: THE BELKAN WAR

62 OKAMI

54 PAINKILLER: HELL WARS

30 KILLZONE: LIBERATION


26 GEARS OF WAR

72 TEKKEN: DARK RESURRECTION

SPECJAŁ

026> GEARS OF WAR
Największa armata Microsoftu w walce z premierą PlayStation 3. Wszystko, co wiemy o Gearsach do tej pory.

030> KILLZONE LIBERATION
Sequel największego konsolowego hitu w Polsce zmierza już na PSP. Nie mogliśmy się oprzeć pokusie położenia trupem armii Helghastów.

034> GAMES CONVENTION LIPSK 2007
Największa wystawa gier w Europie po raz kolejny gości na łamach enplusa. I choć Sony zdecydowało się pokazać PS3 szerokiej publiczności, widzieliśmy sporo innych rzeczy.

NEWSFLASH

013> ARMY OF TWO
Najemnicy w przefachowych maskach w akcji.

016> ASSASSIN'S CREED
Gra, któa chyba najsilniej rozbudza naszą wyobraźnię spośród wszystkich zapowiedzianych na PS3 tytułów.

021> FIFA 07
Po raz kolejny panowie Szpakowski i Szaranowicz przywitają nas w „atmosferze wielkiego piłkarskiego święta".

022> NEED FOR SPEED CARBON
Relacja z praskiego pokazu Carbona.

024> NEXT-GEN NEWS
Między innymi: najnowszy projekt autorów Hitmana i dlaczego Sony może mieć kłopoty.

RECENZJE

042> DIRGE OF CERBERUS: FINAL FANTASY VII
044> OVER G FIGHTERS
045> DANCE FACTORY
045> GOTTLIEB PINBALL CLASSICS
046> PREY
048> MIAMI VICE
048> SOCCER LIFE 2
053> SUPER DRAGON BALL Z
054> PAINKILLER: HELL WARS
056> PIRATES OF THE CARIBBEAN: THE LEGEND OF JACK SPARROW
057> ELECTROPLANKTON
057> BIG BRAIN ACADEMY
058> ACE COMBAT: THE BELKAN WAR
060> B-BOY
061> WORLD TOUR SOCCER 2
061> ME & MY KATAMARI
062> OKAMI
066> WARPATH
067> PANZER ELITE ACTION: FIELDS OF GLORY
068> THE LORD OF THE RINGS: BATTLE FOR MIDDLE-EARTH II
070> CRUSTY DEMONS
071> TEEN TITANS
071> CARS
072> TEKKEN: DARK RESURRECTION
074> NBA LIVE 07
075> LEMMINGS
076> GANGS OF LONDON

NEON

077> GAMEBOY ADVANCE ŻYJE
Co ciekawego ukazało się na Advance'a w ostatnim półroczu?

078> ARCADIA v2.0
Testowa rekatywacja. Chcecie więcej? Dajcie znać!

078> LIGA PLAYSTATION
Objazdowa promocja grania na konsolach.

079> PES PARTY
PES6 ekskluzywny dla Xboxa 360? Marcellus frasuje się...

080> GANGSTA'S PARADISE
Sekrety GTA Liberty City Stories – część pierwsza.

082> N+ TOP 10
W tym wydaniu: dziesięć najlepszych debiutów!

082> COOL STUFF
Sprawdzamy i informujemy o nowych gadżetach.

083> GRYWALNA GROZA
Premierowa edycja długo oczekiwanego działu horrorów.

084> HARDCORE
Trudny, ale ważny temat niepełnosprawnych graczy.

085> MARKETPLACE
Co nowego na Xbox Live! Marketplace?

086> KOMÓRKOFOBIA
Telefony komórkowe opanowują świat gier video.

088> RPGAMER
Przegląd nadchodzących erpegów na przenośne konsole.

090> RETRO
Japoński fenomen – TurboGrafx 16 od NECa.

092> SYLWETKA MISTRZA
Cliff Bleszinski, autor Unreala i Gears of War.

093> CZYTELNICY NADESŁALI
Konsole czy Pecety? Dr. Max obala kilka mitów.

096> FAQ
A Banana urzekło kilka Waszych historii.

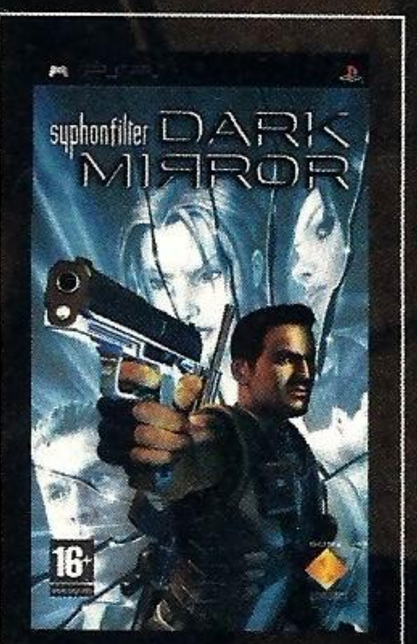
"PS2" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PSP" is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Syphon Filter: Dark Mirror ©2006 Sony Computer Entertainment America Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Sony Computer Entertainment America Inc. Syphon Filter is a trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. All rights reserved.

16+
www.pegi.info

Oficjalnie, to nigdy nie miało miejsca.

www.playstation.pl

Nie istniejesz. Twoja misja nie istnieje. Nie postępujesz zgodnie ze standardowymi procedurami działania. Wykorzystując najnowsze technologie i bronie, zlokalizuj i zniszcz projekt Dark Mirror – Mroczne Zwierciadło, w 30 wybuchowych i przyspieszających bicie serca misjach. Świat tego nie wie, ale liczy na Ciebie.



POCZĄTEK SEZONU

Ta jesień da nam **nie dwie, a trzy premiery** nowych konsol

Microsoft nareszcie bowiem potwierdził to, o czym „off the record" mówiło się od dawna – Xbox 360 wchodzi oficjalnie do dystrybucji w Polsce. Gigant z Redmond od dłuższego czasu interesuje się wschodnimi rynkami, doceniając dynamikę ich wzrostu gospodarczego i obserwując coraz zamożniejsze portfele inwestycy... ghabha... zzZZzzZZZZzzz... Dobra. NARESZCIE kolejny gracz włącza się do wojny o miejsce pod telewizorem w naszym kraju i po tym, co gdzieniegdzie udało nam się zasłyszeć, mamy wrażenie, że zrobi to tak, jak trzeba. A trzeba przyznać, że nadchodzące święta i poprzedzająca je gorączka będą dla Xboxa 360 niezwykle obfite, jeśli chodzi o gry zarówno studiów Microsofu, jak i wydawców mniej lub bardziej wspierających tę korporację. Najwyższy czas, bo nie wiem, czy zdajecie sobie sprawę, że po wydaniu kilku gier z okazji premiery systemu, Microsoft przez blisko siedem miesięcy nie dostarczył na Xboxa 360 żadnej nowej pozycji, nie licząc gier z cyklu Live Arcade. Ninety-Nine Nights, której premiera zbiega się z terminem oddania numeru do druku, jest grą, która przełamuje ten marazm.

Sony z kolei mogło i powinno zarządzić podczas Games Convention w Lipsku, ale z niezrozumiałych przyczyn postanowiło specjalnie się nie wysilać. Nie było grywanych wersji gier na PS3 nie tylko na standach macierzystej firmy, ale także u innych wydawców. Oczywiście, pokazy za zamkniętymi drzwiami to co innego, ale takie zlekceważenie tematu, gdy Europa, a właściwie dziesiątki tysięcy przybyłych na wystawę hardcore'owych graczy, po raz pierwszy mogło przekonać się o potędze i mocy PLAYSTATION 3, jest dla mnie co najmniej dziwne i pokazuje, jak bardzo w tym roku Sony zależy właśnie na PS3 na Starym Kontynencie. W domyśle: nie zależy, albo bardzo niewiele.

Wielką zagadką pozostaje za to nadal Nintendo. Wszyscy mamy bardzo różne odczucia co do Wii i staramy się nie oceniać nowego dziecka Ninny przez pryzmat słabej na tle pozostałych next-gentów grafiki, bo przecież na jakość zabawy ma wpłynąć moc nowego kontrolera, ale... No właśnie. Zajrzyjcie do relacji z Lipska spisanej przez Miela. Tak czy inaczej, musimy się wstrzymać z ocenami, aż będzie nam dane zamknąć się w czterech ścianach na kilka dni i nocy, by solidnie przetestować tę zabawkę. Zostaje jeszcze kwestia Polska – wiadomo, że gry i konsole Ninny można kupić w naszym kraju, ale o oficjalnym przedstawicielstwie w jakikolwiek sposób wspierającym sprzedaż działaniami marketingowymi nie ma mowy. Być może Nintendo pójdzie za przykładem Microsoftu i zdecyduje się zaatakować wschodnie rynki? W końcu ich konsola ma być najtańsza, choć gdy słyszę tu i ówdzie, że może kosztować ponad 200 Euro jestem poważnie zdezorientowany. To ma być tanio?

Tym samym zapraszam do lektury wrześniowego enplusa i do przeczytania za miesiąc!

Gulash ■■

Kto jest kim – rozwiązanie zagadki

MARCIN GÓRECKI // Gulash
naczelnik

Udało mi się znaleźć trochę czasu podczas gonitwy nad wypuszczeniem tego numeru do druku, w związku z czym wyrwałem się na weekend nad morze. Wygodnym będąc, wybrałem pociąg, a jak pociąg, to wiadomo – przenośne granie. Coś mnie tknęło, by sięgnąć po PSP i Killzone Liberation, które, po martwicy palców spowodowanej kilkugodzinną sesją, zaprosiłem do enplusa na okładkę. Znowu wkręciłem się w epopeję ISA vs Helghast i czekam w napięciu na choć strzępy informacji o Killzone na PS3...

MARCIN SIKORA // Marcellus
wyznawca Seabassa

Wojna next-genów toczy się w mediach – nie ma tygodnia, żeby kolejny „anal-ityk" nie wygłosił jakiejś złowróżbnej mowy tyczącej się konsoli konkurencji. Ale kto by się tam nimi przejmował, póki jest w co grać – nawet info o wyłączności Microsoftu na PES6 (szybko zdementowane przez Seabassa) nie bardzo mnie zmartwiło – pad X360 nadaje się do PESa, a gra, choć bardzo nie wypięknieje, to jednak dorobi się wyczekiwanego od lat trybu widescreen. A w tym miesiącu TGS, oby Sony pokazało, że nie straciło cojones...

ADAM ZDANOWSKI // Blizzard Beast
Just 'cuz

W tym miesiącu żyję demem Just Cause, które można ściągnąć z Marketplace. Na X360 zmierzają przynajmniej cztery gry free-roaming, ale to właśnie przygody Rico Rodrigueza ostatnio wskoczyły na pierwsze miejsce na mojej liście najbardziej oczekiwanych pozycji. Base jumping i spadochron już w demie dają kupę zabawy, a nie ma tu przecież jeszcze grappling hooka! Założę się, że da się przebyć cały archipelag zmieniając pojazdy jak rękawiczki, nie dotykając przy tym nogami ziemi. Sprawdzę to już za miesiąc!

TOMASZ BYKOWSKI // Matt
„pantoflarz" – żona mu pada zabrała...

W sierpniu przeżyłem dwa najmocniejsze momenty mojego życia. Pierwszy – ożeniłem się z najwspanialszą kobietą na świecie. Drugi nadszedł w chwilę później. Kiedy testowałem Devil Kings 2, żona zabrała mi joypad i... Wciągnęło ją na 13 godzin. Żebyście widzieli jej minę, kiedy dobijała ostatniego szefa! A myślałem, że to ja uwielbiam japońskie slashery. Tym samym, moje obowiązki małżeńskie nie kończą się na wynoszeniu śmieci i wyprowadzaniu psa. Teraz muszę skompletować wszystkie gry Capcomu. Bo żona tak chce...

MICHAŁ MIELCAREK // Mielu
Okami lepsze od Zeldy jest!

Wakacje za nami, więc najwyższy czas pójść na urlop i odpocząć od konsol. Nie, nie zgrywam się, naprawdę ciężko mi sobie przypomnieć tak intensywne i ciekawe z punktu widzenia gracza miesiące, jak tegoroczny lipiec i sierpień. Okami, Painkiller, beta Splinter Cella, to najgorętsze tytuły goszczące przez dobrych trzydzieści dni w czytnikach moich konsol, ale nie jedyne – w końcu była okazja nadrobić część zaległości. Do tego jeszcze wyjazd na Games Convention i już mam dość. Jadę w góry... Tylko po co zabieram ze sobą PSP?

KRZYSZTOF JANICKI // Kaxi
the cold one

Nintendo jak zwykle nie sprostało oczekiwaniom i „Wii Prove Our Promise" pozostało tylko hasłem. Mowa oczywiście o tym, co pokazano na Games Convention. Nieudana prezentacja WiiTennis, brak takich gier na Wii, jak Zelda, Mario czy Metroid. To było słabe. Chciałem usłyszeć kilka konkretów na temat Wii, a dostałem liczbę sprzedanych DSów w Niemczech. Jasnym punktem była tylko zapowiedź dwóch nowych gier na Wii: Mario Strikers Charged oraz Battalion Wars II. Cóż, pozostaje mi czekać na TGS...

KRZYSZTOF PAPLIŃSKI // Banan
Banano Italiano

Postanowione – kupuję sobie Xboxa 360 na gwiazkę w komplecie z wypaśnym HDTV i chociaż szóste Pro Evo nie jest na tej konsoli tak ładne, jak się tego spodziewałem, i tak zarządzi. Podobnie jak Kane & Lynch: Dead Men, któremu tak wychwalane przez Gulasha Army of Two będzie pewnie mogło buty czyścić. Za chwilę pakuję walizę i wyjeżdżam na zasłużone wakcje do dalekiego kraju, ale niebawem wracam i wybieram sie z Gulashem na X06 do Barcelony. Jako ochroniarz.

OSKAR NOWAK // Oskar
podróże małe i duże

Prawdziwe urwanie głowy ma człowiek piszący do kolorowego magazynu o grach i dwóch popularnych serwisów internetowych, traktujących o, uwaga, również grach, a dodatkowo próbujący swoich sił w szkole filmowej. Dużo ostatnio podróżuję, stąd miłość do PSP i gier przenośnych, w które można grać dosłownie wszędzie. Częste kursy na trasie Łódź – Warszawa i odwrotnie sprzyjają zagłębieniu się w przenośną rozrywkę jak mało co. A ile bym dał za wolny weekend przez Xboxem 360...

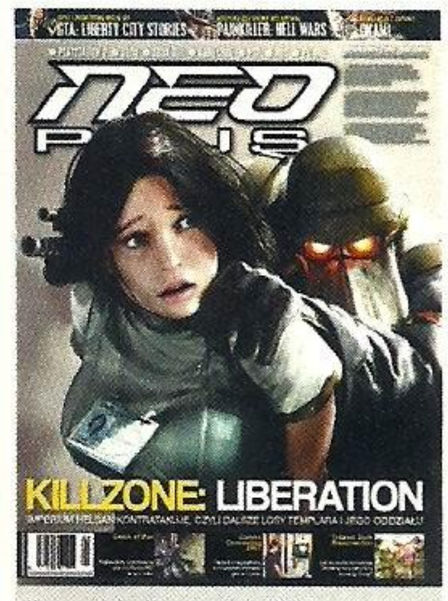
ŁUKASZ KURKOWSKI // Qoora
dobrze wychowany młody człowiek

Dopiero podczas grania w Tekkena na PSP wyszło na jaw, że Sony projektu konsoli nie konsultowało z nikim, kto miałby normalne, a nawet ludzkie dłonie. Więc z kim? Albo z trendy designerami, albo z kosmitami (Ken?). Co chyba na jedno wychodzi. Nie dość, że ręce zaczynają boleć już po kilku rundach, to na dokładkę o mało co naprawdę nie rozwaliłem PSP podczas trenowania „just frame'ów". Co gorsza, grałem na PSP Gulasha, więc pogrzebałbym swe szanse na zrecenzowanie Vice City Stories. Brrr...

BROCK LANDERS // Brock Landers
renegade mastah

Brock jest obecnie na planie swojego nowego filmu, w którym partneruje mu – jak zawsze – Chest Rockwell w drugoplanowej roli. Ponieważ profil enplusa jest taki, a nie inny, nie będziemy zdradzać kulisów tej superprodukcji, choć zainteresowanych zapraszamy do obejrzenia Boogie Nights. Po kilku rozmowach telefonicznych z szefostwem Brock obiecał, że poważnie rozważy możliwość pisania felietonów do Neo – przydałoby się, abyście zmotywowali go listami pełnymi poparcia.

A także: SZYMON MAŚLAK // Flik, ADAM HAMMUDEH // Dagon, KRZYSZTOF TYSZKA // Ganon, ANDRZEJ MĄDRZAK // Dr. Max



Numer 91 // **wrzesień** 2006
issn 1505-8204 // **index**: 345342

MAGAZYN
Redaktor naczelny: Marcin Górecki //**gulash@neo-plus.pl**
Z-ca red. nacz: Marcin Sikora //**marcellus@neo-plus.pl**
Redaktor, designer: Tomasz Bykowski
Redaktor, internet: Adam Zdanowski

Współpracują: Banan, Krzysztof Janicki, Łukasz Kurkowski, Michał Mielcarek, Szymon Maślak, Miłosz, Oskar Nowak, Adam Zdanowski, Adam Hammudeh, Krzysztof Tyszka
Hall Of Fame: Anek, Brat, Janush, Joseph, Merlin, Nolster, Origin, OG, Vandal, Wicik.
Oprawa Graficzna: Independent Design Group pod kierownictwem Matta
Korekta: Mac daddy, BB-Boy
Druk: ELANDERS Polska

Adres do korespondencji:
NEO PLUS, Skrytka Pocztowa nr. 1, 00-957 Warszawa 36

Email: redakcja@neo-plus.pl
Internet: www.neo-plus.pl
Wydawca: Independent Press

PRENUMERATA I ARCHIWALIA
Email: prenumerata@neo-plus.pl
Hotline: (22) 716 87 98 w poniedziałki w godzinach 13-15

REKLAMA
Email: reklama@neo-plus.pl
Telefon: (22) 716 87 98

Wszelkie użyte znaki firmowe i towarowe występujące w tej publikacji są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych lub celem identyfikacji. Wszelkie prawa autorskie zastrzeżone.
Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub we fragmentach kopiowane i powielane bez zgody wydawcy. Przedruk tekstów zamieszczanych w Neo Plus i udostępnianie materiałów, cytowanie, streszczanie, dokonywanie wyciągów w każdym wypadku wymaga pisemnej zgody redakcji.
Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam. Materiałów nie zamówionych nie zwraca, a w przypadku publikacji zastrzega sobie prawo do skracania i modyfikacji.
Wydawca ostrzega P.T. Sprzedawców, że zabroniona jest sprzedaż numerów bieżących i archiwalnych Neo Plus po cenie niższej od ceny detalicznej ustalonej przez wydawcę. Sprzedaż po cenie innej niż wydrukowana jest nielegalna i grozi odpowiedzialnością karną.

"Xbox 360 owns football" – Chris Lewis

So much love: Asik, Oleś & Eryś. Zawsze.

GAME OVER

- **Stare E3:** Tłok, hałas, trzygodzinne kolejki do gier i parking za 30 dolców? Nie będziemy tęsknić.
- **Liga Mistrzów:** Szachtar Donieck najlepszy w Polsce jest. Jak nie teraz, to kiedy?
- **Kiddieware:** Ant Bully, Barnyard, Veggietales, Army Men, Cars, Teen Titans, wszystko powinno mieć jakieś granice...

PRESS START

- **Nowe E3** Back to the roots – wystawa dla prasy, tylko na umówione wcześniej spotkania. O tak, właśnie.
- **Xbox 360:** Pierwsze koty za płoty, czas na konkretne ruchy.
- **Lokalizacje – runda trzecia:** Pro Evo 6, Godfather i Killzone: Liberation na PSP? Yes yes yesyesyes.

PlayStation®Portable

PlayStation®2

ŚCIGAJ SIĘ TAK JAK NIGDY WCZEŚNIEJ.

Weź udział w sezonie 2006 FIA FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP™ wraz ze wszystkimi oficjalnymi kierowcami, samochodami, torami i zasadami. Wyłącznie na PlayStation®2 i PSP™(PlayStation®Portable). Oto Twoja szansa by sprawdzić swoje umiejętności i zostać mistrzem świata!

3+ www.pegi.info

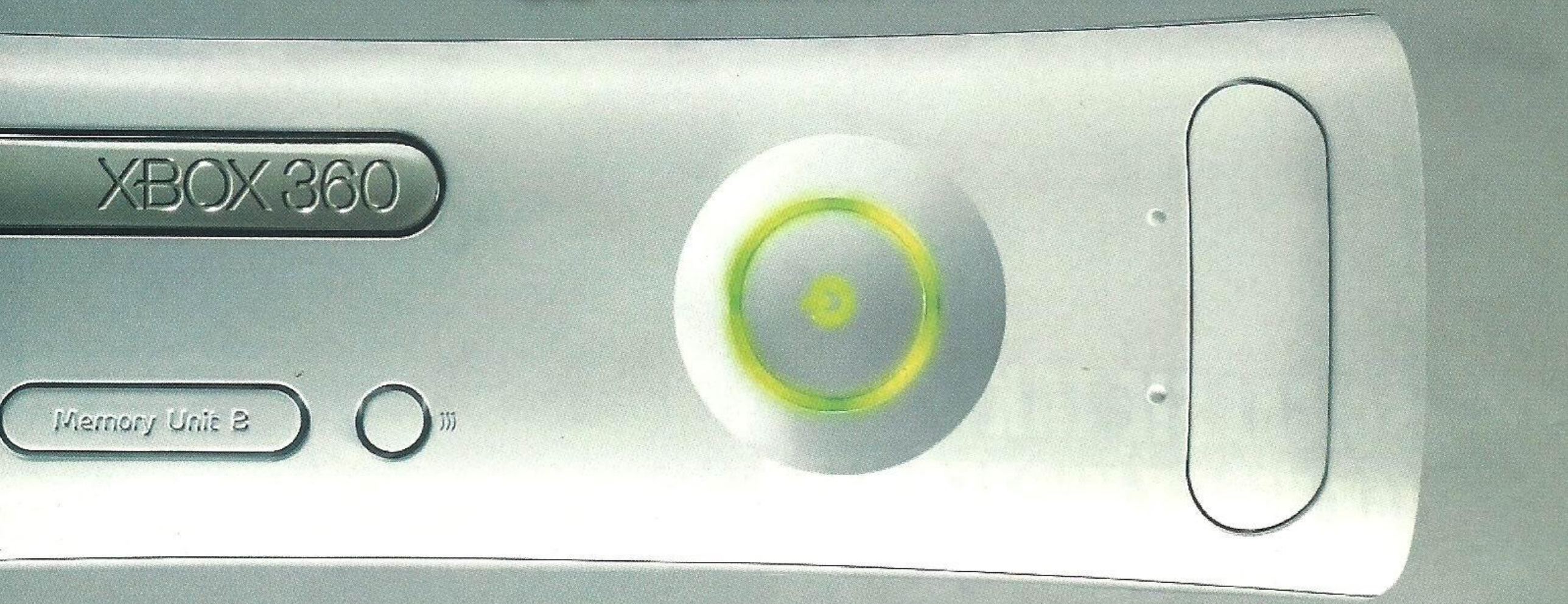
www.playstation.pl

Game © 2006 Sony Computer Entertainment Europe. Developed by SCEE Studio Liverpool. An official product of the Fia Formula One World Championship. Published by Sony Computer Entertainment Europe.

FORMULA ONE, FORMULA 1, F1, FIA FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP, GRAND PRIX and translations thereof are trademarks of Formula One Licensing BV, a Formula One Group Company. Licensed by Formula One Administration Limited, a Formula One Group Company. All rights reserved.

NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL



XBOX 360 OFICJALNIE W POLSCE

TRZECIEGO LISTOPADA MICROSOFT ROZPOCZNIE OFICJALNĄ SPRZEDAŻ KONSOL NAD WISŁĄ

Potwierdziły się słowa Petera Moore z początku roku – Microsoft wchodzi na rynki wschodniuoeuropejskie ze swoją nową konsolą. Trzeciego listopada odbędzie się oficjalna premiera Xboxa 360 w Polsce, Czechach, Słowacji i na Węgrzech organizowana bezpośrednio przez giganta z Redmond, a nie importera.

Co to oznacza – w końcu dziś bez problemu konsolę można kupić zupełnie legalnie, na fakturę i z gwarancją w każdym sklepie specjalistycznym? No cóż, przede wszytkim normalną dystrybucję – wszystkie sklepy, markety i tym podobne, konsole będą mogły kupić bezpośrednio w Polsce, a nie, jak do tej pory, sprowadzać je zza granicy na Odrze i Nysie, bądź od impoterów doliczających swoje marże. Dzięki temu powinna spaść cena urządzenia – i tak sugerowana cena konsoli w wersji Premium, czyli z twardym dyskiem będzie wynosić 1699 zł, natomiast Xbox 360 Core, bez twardziela – 1099 zł. Są to oczywiście ceny sugerowane, więc nie zdziwimy się, gdy w sklepach pojawią się promocje i maszynki będzie można kupić za mniejszą kasę.

Oficjalna premiera oznacza też to, że powołany został specjalny oddział Microsoft Polska zajmujący się właśnie Xboxem 360, co przekłada się na serwis techniczy, być może helpline, a także kampanie reklamowe i akcje promocyjne. Możliwy jest też wariant, w którym Xbox 360 zostanie wprowadzony do dystrybucji przez firmę pośredniczącą, ale bezpośrednio związaną z Microsoftem.

Przedstawiciele Microsoftu twierdzą, że gry na Xboxa 360 będą lokalizowane, ale czy będzie to jedynie lokalizacja pudełek i instrukcji, czy też ingerencja w kod gry – tego jeszcze nie wiemy. Na początku nie będzie także polskiej wersji Xbox Live!, której start planowany jest dopiero na pierwszy kwartał 2007 roku.

Co ciekawe, to oświadczenie Microsoftu wydało się wpłynąć nieco na Nintendo, które – jak ćwierkają nam ptaszki – po raz pierwszy nie jest całkowicie obojętne wobec naszego rynku.

Jest jeszcze sporo niewiadomych, które postaramy się wyjaśnić w następnym numerze enplusa. Tak czy inaczej – cieszymy się, że NARESZCIE potencjał naszego rynku został dostrzeżony przez kolejnego wielkiego gracza w branży. ■■

GAME OVER DLA E3

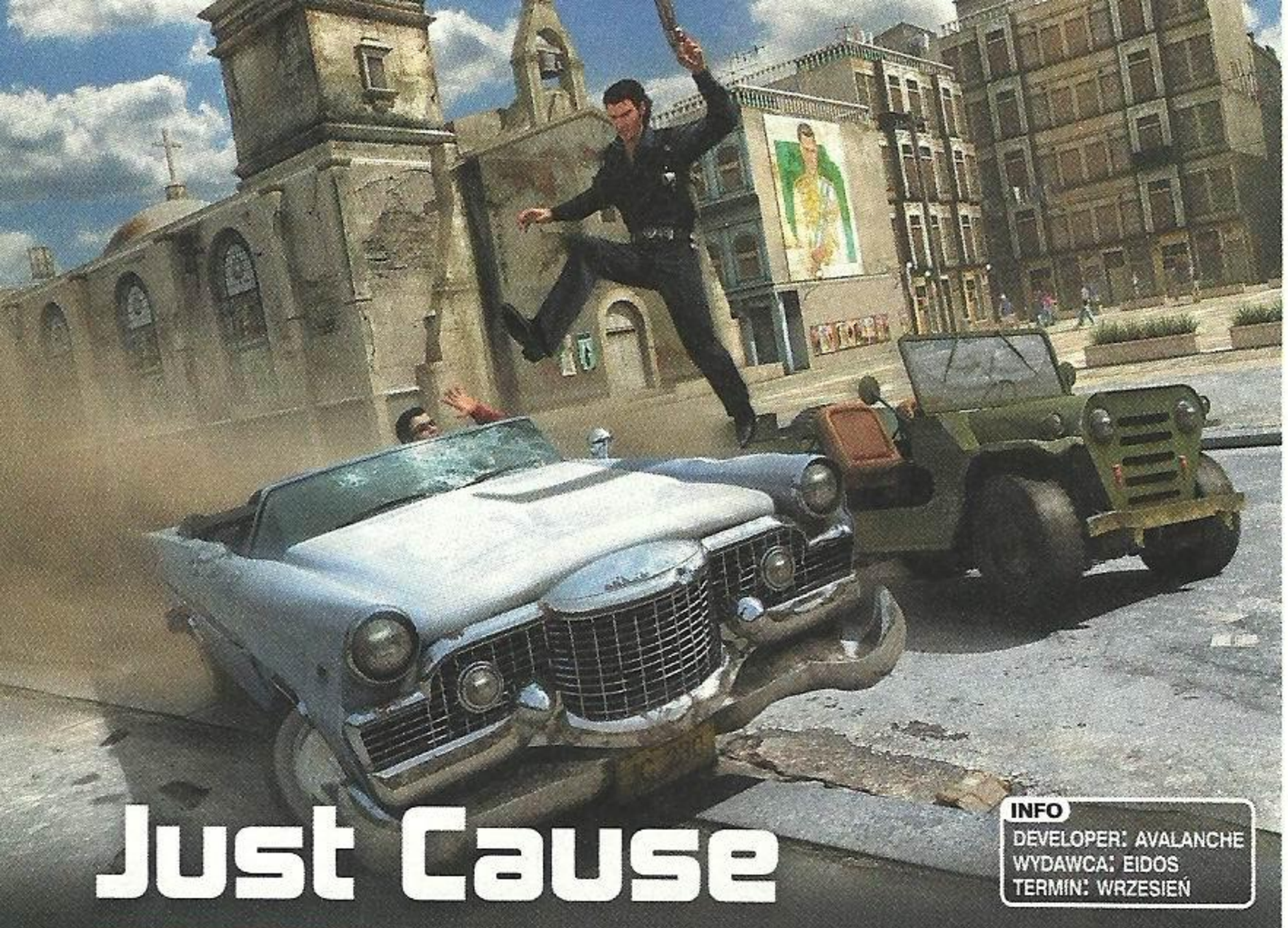
COŚ SIĘ KOŃCZY, COŚ SIĘ ZACZYNA...

Pod koniec lipca grupa Entertainment Software Assocation (ESA) publicznie oznajmiła, iż kolejne E3 się nie odbędzie. Przez ostatnich dwanaście lat Electronic Entertainment Expo było gigantyczną wystawą, na której spotykali się producenci gier, wydawcy, dziennikarze oraz osoby w jakikolwiek sposób związane z branżą, aby obadać najnowsze gry i sprzęt. Oficjalna impreza trwała trzy dni, przy czym coraz częściej wydawcy gier organizowali zamknięte pokazy i konferencje dla wskazanych dziennikarzy. Wraz z końcem lipca tego roku charakter największej światowej wystawy uległ znaczącej zmianie. Zgodnie z podanymi informacjami, następca Electronic Entertainment Expo będzie mieć miejsce nie w maju, a w lipcu 2007. Jakie czekają nas zmiany?

Impreza nadal odbywać się będzie w Los Angeles, zmniejszy się jednak zarówno jej rozmach, jak i charakter. Już teraz wiemy, że najwięksi producenci gier i konsol (a więc Sony, Nintendo, Microsoft i Electronic Arts) organizować będą prywatne imprezy i zamknięte pokazy dla prasy. „Przez ostatnich 12 lat, a więc od momentu kiedy odbyło się pierwsze E3, świat elektronicznej rozrywki znacząco się zmienił." – komentuje Douglas Lowenstein, szef ESA – „Dawniej naszym celem było ukształtowanie branży i nadanie jej dynamiki. Teraz jednak potrzebujemy prywatnego, wręcz zamkniętego charakteru imprezy, nastawionego na bardziej osobisty kontakt ze światowymi mediami, developerami, sprzedawcami i innymi kluczowymi dla tego środowiska graczami." Prawda jest natomiast taka, że wielkie firmy są sfrustrowane rosnącymi kosztami wystawiania się na E3 oraz rosnącymi wydatkami na marketing. Inna sprawa, że kiedy zbliża się E3, developerzy odciągani są od swoich obowiązków tylko i wyłącznie po to, aby przygotowywać wczesne wersje gier na wystawę. Teraz wszystko ulegnie zmianie, a impreza nabierze bardziej kameralnego i prywatnego charakteru. Wsparcie dla nowych zasad ogłosiły już praktycznie wszystkie liczące się w branży firmy. Wydawcom podoba się również przesunięcie wystawy z maja na lipiec. „Dotychczasowy, majowy termin negatywnie wpływał na wizerunek pokazywanych przez nas gier," – mówi przedstawiciel Electronic Arts – „w lipcu natomiast pokażemy takie wersje, którym bliżej będzie do ich finalnych edycji."

Zgodnie z tym, co mówi ESA, kształt nowego E3 nie jest jeszcze w pełni uformowany, a wszystkie dotyczące go decyzje mogą ulec dalszym zmianom. Pierwsze E3 odbyło się w Los Angeles w roku 1995. Sega głośno reklamowała wówczas Saturna, Nintendo popisywało się Virtual Boyem, SNK promowało Neo Geo CD, zaś Sony nieśmiało wskazywało na konsolę o nazwie PlayStation. W tym roku wystawę odwiedziło ponad 60 tysięcy gości, a wystawiło się na niej blisko 400 firm. ■■

■ Wystawy gier na pewno na E3 się nie zakończą, ale mimo wszystko szoda tej jednej, największej. Z drugiej strony – próbowaliście kiedyś obejrzeć 300 gier w 3 dni?



Just Cause

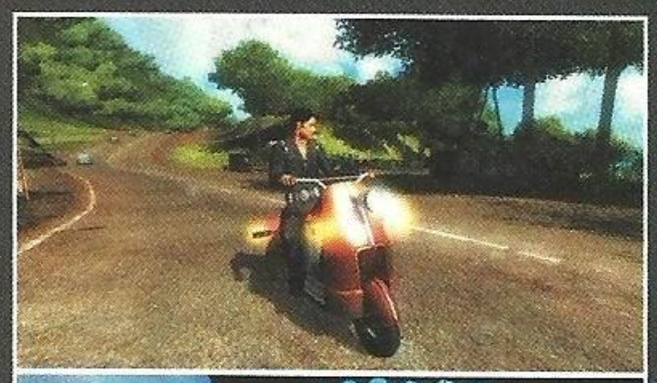
INFO
DEVELOPER: AVALANCHE
WYDAWCA: EIDOS
TERMIN: WRZESIEŃ

XBOX 360 | XBOX | PS2 REWOLUCJA NA TROPIKALNEJ WYSPIE

Bohaterem gry jest niejaki Rico Rodriguez, agent CIA, którego zadaniem jest obalenie reżimu na fikcyjnym archipelagu San Esperito. Jeśli myśleliście, że stan San Andreas był duży, byliście w błędzie. San Esperito jest duże. Bardzo. Składa się z wielu mniejszych lub większych wysp. Wszędzie znajdują się wioski, osady, miasteczka, drogi...

Just Cause najłatwiej scharakteryzować jako krzyżówkę GTA i Mercenaries w klimatach Far Cry. Rico jest niezłym kozakiem – nie sposób go nie polubić. Agent wyposażony został w spadochron, który może otworzyć po wyskoczeniu z samolotu i wylądować na dachu przejeżdżającego w dole samochodu. Potrafi opuścić kabinę pojazdu i stojąc na masce przeskoczyć na inny samochód. Może na spadochronie wzbić się w przestworza, rozpędzając się wcześniej na motocyklu, złożyć spadochron w powietrzu i złapać się przelatującego obok śmigłowca, a potem wysadzić pilota i przejąć kontrolę nad maszyną. Na ziemi Rico także jest twardzielem, z którym trzeba się liczyć, ma przy sobie bowiem nielichy arsenał, w skład którego wchodzą pistolety, karabiny i wyrzutnie rakiet. Rico potrafi także rzucić granat, a następnie zdetonować go strzałem jeszcze w powietrzu. Poradzi sobie z patrolem policji, uzbrojonym pojazdem wojska, a gdy trzeba, zdejmie śmigłowiec. A na koniec jeszcze pikantnie skomentuje sytuację. Przy każdej takiej akcji twarz sama wykrzywia się w uśmiechu – radocha z siania pożogi jest ogromna.

Pisaliśmy to przy okazji relacji z E3 i napiszemy ponownie teraz – nie mamy bladego pojęcia, jak autorzy zamierzają zmusić poczciwe PS2 do ruszenia tej gry. Pomijając liczne efekty, których po prostu nie potrafi ona wyświetlić, i całkiem sporą ilość interaktywnych elementów na ekranie, najbardziej niesamowitą rzeczą jest widoczność. Gdy wdrapiesz się na jakąś górę, albo wysoko wzlecisz śmigłowcem, krajobraz ciągnie się aż po horyzont, a wszędzie widać drzewa, budynki, czy przejeżdżające pojazdy. Wystarczy przypomnieć sobie wyskakujące tuż przed nosem gracza budynki w GTA: San Andreas, żeby zwątpić w powodzenie konwersji tej gry na PS2. Siła oprawy Just Cause leży także w pięknej palecie kolorów – złoty piasek, błękitny ocean, soczysta zieleń tropikalnych lasów oraz przepiękne zachody słońca – to wszystko nadaje błogiego, rajskiego klimatu rewolucji na San Esperito.



Just Cause rozpaliło nas do czerwoności. Radość, jaką daje zwiedzanie archipelagu, poczucie wolności zjadające nawet to znane z serii GTA, klimatyczna i fajna oprawa oraz obietnica jednego z największych i najbardziej rozbudowanych światów w historii gier video wprowadziła tę grę do ścisłej czołówki oczekiwanych przeze mnie pozycji. Just Cause powinno ukazać się pod koniec września. ■■ Blizz

INFO
DEVELOPER: CLOVER STUDIO
WYDAWCA: CAPCOM
TERMIN: PAŹDZIERNIK/LISTOPAD

God Hand

PLAYSTATION 2 RĘKAWICA, KTÓRA SZCZĘKI PRZESTAWIA!

Jeśli Japończycy produkują chodzone mordobicie, a na liście jego autorów „przez przypadek" znajduje się Atsushi Inaba (Viewtiful Joe, Okami, Killer 7), to marzenia o kolejnej zwykłej grze możemy spuścić w toalecie. Jestem po kilkugodzinnej sesji z krótkim demem God Hand i wierzcie mi, że w każdym innym przypadku powiedziałbym, iż zapowiada się na prostą, momentami przygłupią grę. Problem w tym, że podobnie rok temu nazwałbym Okami, a wcześniej – Killer 7. Gra w każdym razie kipi mocą, a klepanie opryszków po gębach sprawia mnóstwo chorej satysfakcji! Przynajmniej mi.

Oto młody chłopak i główny bohater God Hand – Jean. Fabuła gotowej gry z pewnością odpowie nam na pytanie, kim jest Jean i dlaczego tłucze się z tuzinami typów, którzy obsesyjnie chcą zrobić mu krzywdę. Ta sama fabuła wytłumaczy nam również, jakim sposobem Jean wszedł w posiadanie boskiej rękawicy i dlaczego tak łatwo z jej pomocą pozbywa się przestępców. Pisząc „przestępcy", mam na myśli roboty ninja, półtonowych grubasów, zapiętych w lateksowe kombinezony psycholi oraz zdradliwą kadrę bossów. Skurczybyki biją się naprawdę nieźle i mam w tej chwili wrażenie, że gotowa gra będzie trudna. A schemat rozgrywki jest banalny – Jean wybiega na środek planszy, rękawica zapala się, a przeciwnicy starają się (ale tylko starają) skopać mu tyłek. Bohater nie stoi w miejscu, nie walczy również na żadnych arenach. Do przebiegnięcia ma spory kawałek terenu, a radar w górnym rogu ekranu czuwa, aby nie zgubił tropu.

Wersja gry, która trafiła do redakcji nie proponowała jakiegoś specjalnie rozbudowanego systemu walki. Wystarczyło impulsywnie uderzać w dwa przyciski na joypadzie, aby zobaczyć, jak Jean egzekwuje mocne i słabe uderzenia, a następnie łączy je w combosy. Niestety, po pięciu minutach widziało się praktycznie wszystko, wiemy jednak, że Clover Studio sukcesywnie dorzuca do gry nowe ciosy, modyfikuje sterowanie i uzupełnia listę specjałów, która w chwili obecnej liczy już siedemdziesiąt pozycji. A musicie wiedzieć, że Jean wyklepuje takie combosy, że włos sam jeży się na głowie. Kilkuciosowe salwy kończy z reguły potężnym strzałem w pysk lub żołas, po którym przeciwnicy szybują jak szmaciane lalki i rozbijają się o najbliższe budynki. Naprawdę zabawnym pomysłem było wprowadzenie do gry sampli dźwiękowych rodem z kasyna. Ilekroć grzmotniecie oponenta masywną petardą, natychmiast usłyszycie dzwonki i wszystkie te fajne efekty kojarzące się z wygraną w jednorękim bandycie.

Okładając przeciwników po gębach zauważyłem, że w dolnym rogu ekranu non stop powiększa się pasek specjału. Kiedy zacznie świecić, Jean może odpalić jeden z wielu ataków specjalnych. Wystarczy wcisnąć R1, akcja gry zatrzyma się, a przed grającym pojawi się obszerna lista specjałów do odpalenia. Wybieramy jeden z nich, a następnie obserwujemy do jak chorych i niewytłumaczalnych zdrowym rozsądkiem akcji ma dostęp Jean z boską rękawicą na łapie.

God Hand to rasowy oldschool – powrót do szkoły starych, dobrych, chodzonych mordoklepek. Interesuje mnie, czy Clover Studio poprawi jeszcze niezbyt płynną animację oraz kamerę, która, jak na moje oko, trzyma się zbyt blisko głównego bohatera. Poza tym szykuje się chora zabawa i czyste arcade'owe szaleństwo.

■■ Matt

newsflash

CAPCOM JEST WII

W maju 2006 Capcom oficjalnie wskoczył na wózek z napisem „Wii" zapowiadając Resident Evil na nową konsolę Nintendo. Od tamtego momentu zapadła grobowa cisza. Wielokrotnie wypytywany producent Resident Evil 5, Jun Takeuchi, stwierdził, że małe są szanse na konwersję piątego RE na Wii. Niedawno jednak Capcom przerwał zmowę milczenia i raz jeszcze poinformował, że Resident Evil Wii zmierza właśnie na nowe Nintendo. Prawdopodobnie nie będzie to RE5, a zupełnie nowy, pisany wyłącznie pod Wii tytuł korzystający z dobrodziejstw wii-lota. Miejmy nadzieję, że RE Wii nie będzie kolejnym crapem pokroju Dead Aim.

LIVE ARCADE BEZ WTYCZKI

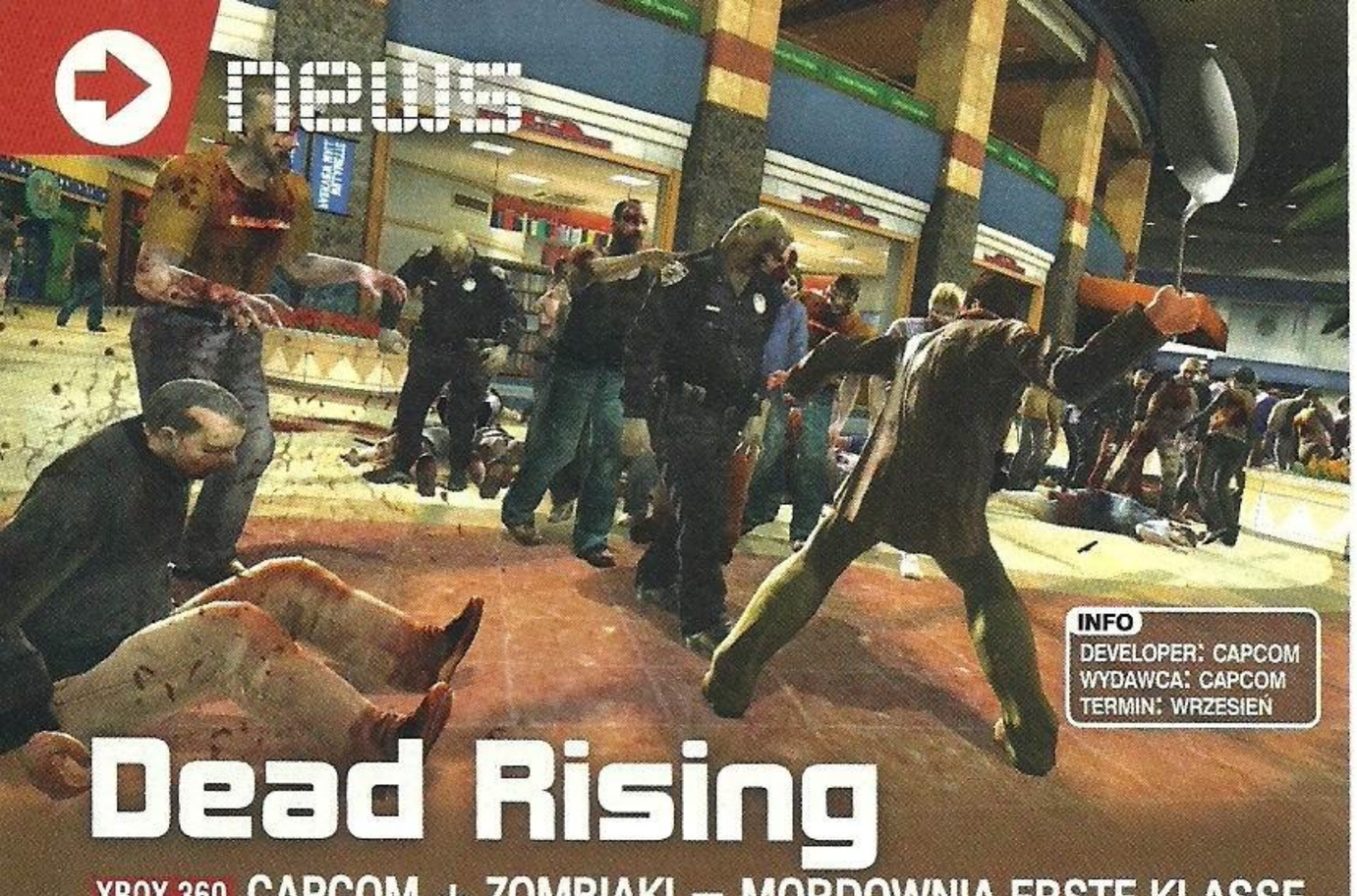
Plotki potwierdziły się – Microsoft w końcu zdecydował się wypuścić kompilację najlepszych gier z Xbox Live Arcade na płycie DVD. Składanka nosić będzie nazwę Xbox Live Arcade Unplugged: Volume 1, a na płycie znajdą się takie gry, jak Geometry Wars Evolved, Wik: Fable of Souls, Outpost Kaloki X, Bejewled 2 Deluxe, Hardwood Backgammon i Texas Hold 'Em. XBL Uv1 ukaże się już 5 września w cenie 40 dolarów.

NA TYM SILNIKU...

Jeden z najpotężniejszych silników graficznych Ubisoftu – The Scimitar Engine (użyty w Assassin's Creed) napędzał będzie w przyszłości znacznie więcej gier. Pierwszą z nich będzie tajemniczy projekt, który światło dzienne ujrzy na początku przyszłego roku. Zupełnie nowa gra, czy może podrasowany Prince of Persia? Pytań mamy więcej, niż bardzo dużo!

KOMPOZYTOR PRAWDĘ CI POWIE

Miliony sprzedanych gier spod szyldu Dragon Quest mogło zaowocować tylko jednym – dziewiąta część jest już w drodze! Ciepła wiadomość pochodzi od kompozytora ścieżki dźwiękowej do DQ – Koichiego Sugiyamy. „Jestem niesamowicie podekscytowany tą wiadomością." – powiedział muzyk dla japońskiego Famitsu. Jedynym „ale" jest to, że przemowy Sugiyamy należy zawsze traktować z lekkim przymrużeniem oka. Jedna z jego poprzednich wypowiedzi sugerowała na przykład, że DQ8 przyniosło Square Enix potworne straty i prawdopodobnie nie będzie więcej „dragon questów". Cóż, trudno byłoby zakończyć życie gry, której ostatnia część rozeszła się (jak dotąd) w nakładzie ponad czterech milionów sztuk.



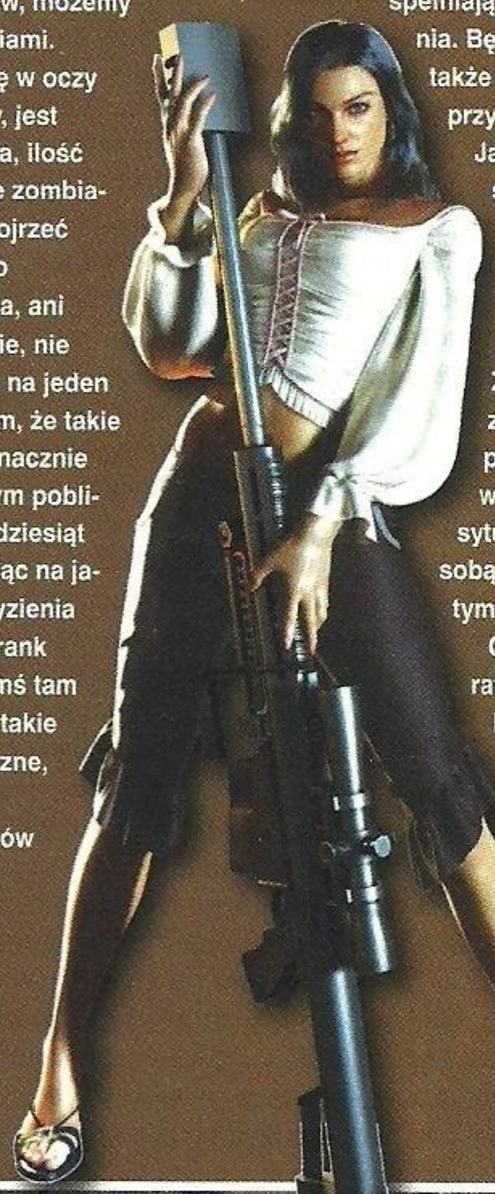
INFO
DEVELOPER: CAPCOM
WYDAWCA: CAPCOM
TERMIN: WRZESIEŃ

Dead Rising

XBOX 360 CAPCOM + ZOMBIAKI = MORDOWNIA ERSTE KLASSE

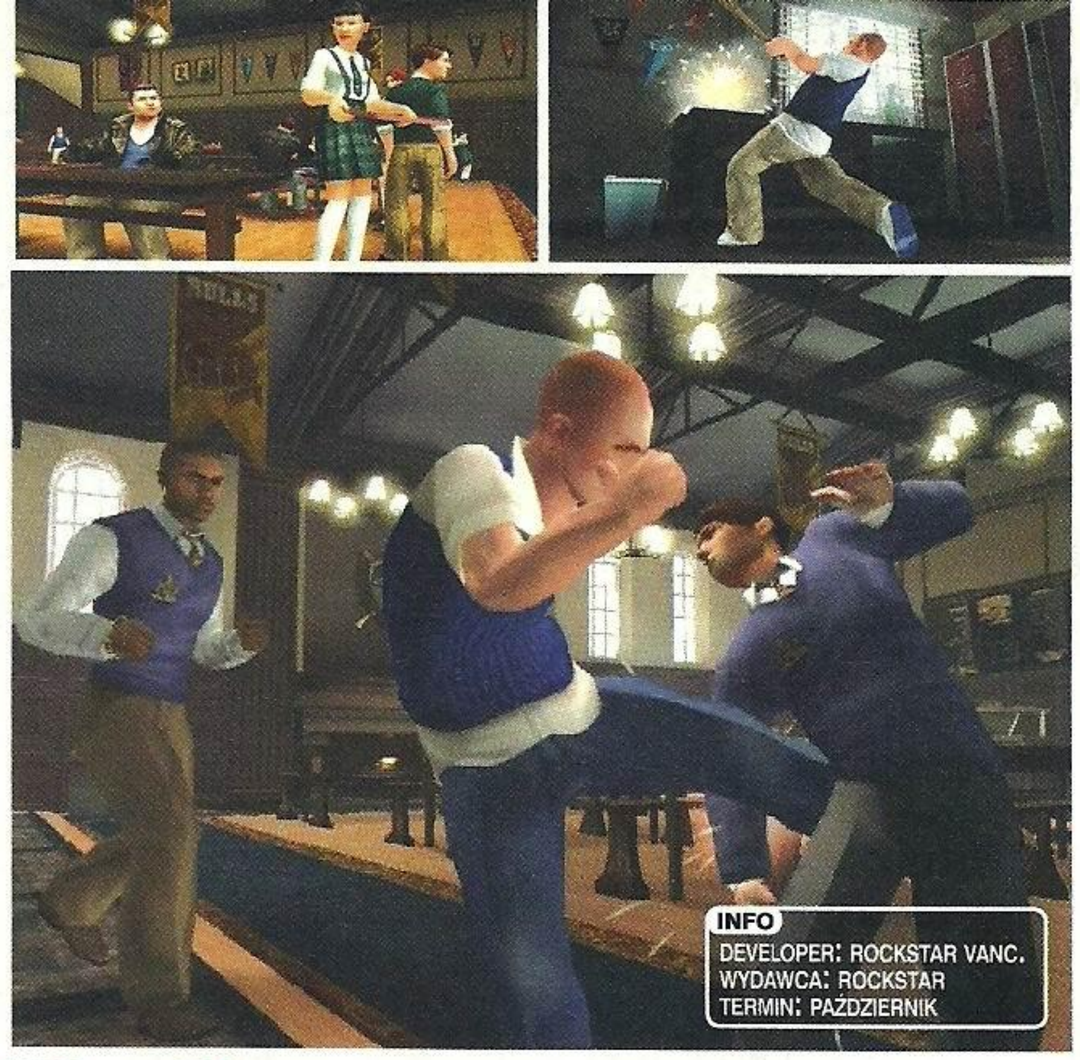
Mamy dla Was kolejną porcję informacji, dotyczących nadciągającej gry z żywymi trupami w roli głównej. Przypomnijmy – fotoreporter Frank West przybywa do pewnego miasteczka przeczuwając, że uda mu się zrobić najlepszy materiał w swojej karierze. Gdy tylko okazuje się, że cała okolica pełna jest snujących się nieumarłych, staje się jasne, że są na to spore szanse. Zasadniczy problem polega jednak na tym, że Frank musi jeszcze przeżyć swoje spotkanie z truposzami. O to, aby tak się stało, postara się już gracz, który pokieruje jego krokami. Mieliśmy już okazję spędzić kilka godzinek w centrum handlowym pełnym umarlaków, możemy więc podzielić się wrażeniami.

Pierwszym, co rzuca się w oczy po zrobieniu kilku kroków, jest ogromna, ale to o-grom-na, ilość pałętających się wszędzie zombiaków. Gdziekolwiek nie spojrzeć są ich dosłownie setki. Co prawda ani ich inteligencja, ani szybkość, ani wyposażenie, nie stanowią w sytuacji jeden na jeden zagrożenia, problem w tym, że takie sytuacje są rzadkością. Znacznie częściej kręci się w naszym pobliżu kilkanaście, albo kilkadziesiąt sztywniaków, tylko czekając na jakąś sposobność do odgryzienia Frankowi tego i owego. Frank na szczęście nie jest jakimś tam marnym dziennikarzyną i takie okoliczności mu nie straszne, dlatego łapie co ma pod ręką i naparza przeciwników ile wlezie. Pałki, strzelby, noże, młot, doniczka, kasa fiskalna, gitara, wózek z supermarketu – dosłownie każdy znaleziony przedmiot można wykorzystać do walki. Niektóre z nich mają więcej niż jedno zastosowanie – przykładowo krzesłem możemy przywalić lub rzucić, podczas gdy kosą można zarówno obciąć głowę jakiemuś potępieńcowi, jak i amputować na wysokości kolan nóżki całej ich grupie! Każdej takiej akcji towarzyszą fontanny juchy, która momentami wręcz wylewa się z ekranu. Oprócz naparzania rozmaitymi sprzętami, nasz bohater potrafi także podskoczyć i wypłacić solidnego kopniaka, wgramolić się zombiakowi na barana i wykonać jeszcze kilka innych zagrań. Oczywiście będzie także mógł nauczyć się nowych przydatnych ruchów, za które zapłacimy specjalnymi punktami zwanymi PP, spełniającymi tu funkcję punktów doświadczenia. Będziemy mogli dzięki nim zwiększyć także jego wytrzymałość, ilość posiadanych przy sobie gratów czy inne statystyki.



Jak na porządnego fotoreportera przystało, Frank wyposażony jest w aparat, który posłuży mu do udokumentowania zajść w miasteczku. Zdjęcia będą punktowane w zależności od przedstawionych na nich wydarzeń. Za jednego, snującego się w korytarzu zombiaka, gra nie wypłaci zbyt wiele punktów, ale im na fotce ich więcej, im więcej przemocy, negliżu i zabawnych sytuacji (jak np. zombi pchający przed sobą bezmyślnie wózek z supermarketu), tym więcej PP za nią dostaniemy.

Ciekawie zapowiada się możliwość ratowania spotykanych tu i ówdzie ludzi, którzy nie radzą sobie sami w starciu z truposzami, któremu to zajęciu będziemy mogli się oddać w wolnych chwilach. Dead Rising zapowiada się na rozrywkową, ładną i wciągającą grę, a radość z eliminowania zombiaków czuć już od pierwszego ubitego truposza. Czekamy z niecierpliwością na pełną wersję gry, aby odkryć wszystkie okoliczności zajść w mieście. ■■



INFO
DEVELOPER: ROCKSTAR VANC.
WYDAWCA: ROCKSTAR
TERMIN: PAŹDZIERNIK

Bully

PLAYSTATION 2 ROCKSTARZZ IN THA HOUSE

Rockstar od zawsze znajdował się na celowniku rozmaitych organizacji dbających o zdrowie psychiczne młodych graczy. Nie dziwne więc, że gdy tylko zapowiedziano grę Bully, natychmiast większość z nich ją oprotestowała, wzywając do niedopuszczenia jej do sprzedaży. Co ciekawe – nikomu nie przeszkadza fakt, że tym razem nie zobaczymy w grze krwi, scen masowego mordu, gangsterów ani prostytutek, a cała przemoc ma prezentowana być w nieco komiksowym klimacie. Akcja gry toczy się w fikcyjnej Bullworth Academy – elitarnej szkole z internatem. Do niej właśnie trafia nasz bohater – piętnastoletni Jimmy Hopkins.

Dyrektorem zacnej placówki jest surowy, apodyktyczny pan Crabblesnitch, który sam jest zresztą jej absolwentem. Po ukończeniu college'u przez wiele lat uczył tu historii, aż w końcu dostał intratną posadkę pryncypała. Crabblesnitch jest człowiekiem nie znoszącym sprzeciwu, uważa, że uczniów powinno się trzymać krótko i częściej karać, niż nagradzać, co z lubością zresztą robi. Jimmy to z kolei kawał niezłego ancymonka. Nikogo i niczego się nie boi, zawsze stawia czoła przeciwnościom i uważa, że przepisy są po to, by je łamać. Łatwo więc domyślić się, że na linii Crabblesnitch – Jimmy więcej będzie nienawiści i konfliktów, niż wzajemnej miłości i zrozumienia, hehe.

Z racji swojego charakteru Jimmy co chwila wpada w jakieś tarapaty, ale z drugiej strony zapewnia mu to reputację koleżki, który może wiele i z tego powodu szkolni koledzy często przychodzą do niego prosząc o pomoc w rozmaitych sprawach. A to ktoś chce się niepostrzeżenie wykraść ze szkoły i prosi o uskutecznienie akcji dywersyjnej, a to ktoś inny prosi o wyniesienie skądś jakiegoś przedmiotu... Wszystkie zadania, które przyjdzie naszemu łobuzowi wykonywać, wymagają od niego nie tylko niezbędnych umiejętności, ale też wiedzy o zasadach panujących w szkole. A te są surowe – wyłapać karę za występki jest tu bardzo łatwo. Jimmy jest przecież uczniem, obowiązuje go uczęszczanie na zajęcia, przestrzeganie przepisów i porządne zachowanie. Każdy dzień podzielony będzie na zajęcia lekcyjne z przerwą obiadową, oraz czas wolny. Wiemy, że Jimmy trafi m. in. na lekcje angielskiego, wf i chemię (dzięki dobrym wynikom w chemii będzie mógł na przykład wytwarzać petardy).

Bully to pierwsza gra nowego studia Rockstar Vancouver. Niestety, wszystko wskazuje na to, że wbrew zapowiedziom, gra nie ukaże się jednak na Xboxa, stając się tym samym exclusivem na PS2. Pełnej wersji spodziewamy się w okolicach października. ■■

CO TYDZIEŃ NOWOŚCI - ZADZWOŃ, ZAPYTAJ! • GRY OD 19 ZŁ! • RATY NA CAŁY KRAJ!

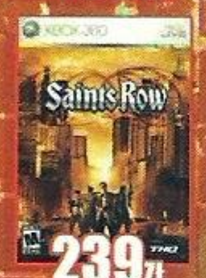
169zł

179zł

169zł

169zł

195zł



239zł

249zł

169zł

159zł

179zł

SUPER CENA

159zł

PlayStation 2 Xbox NINTENDO GAMECUBE

APE ESCAPE 2	159zł
BARNYARD	169zł
BLACK	159zł
CARS AUTO	159zł
CHAMPIONSHIP MAN 2006	159zł
DRAGON QUEST VIII	199zł
FIFA STREET 2	159zł
GHOST RECON 3	159zł
GOD OF WAR	79zł
GTA LC	115zł
HITMAN: BLOOD MONEY	179zł
ICE AGE 2	149zł
JAK X	69zł
KING KONG	49zł
METAL GEAR SOLID 3	75zł
METAL GEAR SUBSTANCE	179zł
MOH EUROPA	75zł
MK: ARMAGEDDON	179zł
NFS: MOST WANTED	159zł
OJCIEC CHRZESTNY	159zł
ONIMUSHA: DAWN OF DREAMS	139zł
OPOWIEŚCI Z NARNII	79zł
LEGEND OF JACK SPARROW	149zł
PRO EVOLUTION 5	95zł
RATCHET GLADIATOR	69zł
RESIDENT EVIL 4	159zł
SHADOW OF THE COLOSUS	179zł
SMT: DIGITAL DEVIL SAGA	149zł
SILENT HILL COLECTION	169zł
SKOK PRZEZ PŁOT	149zł
SOCOM 3	super cena
SOULCALIBUR 3	69zł
SPARTAN	59zł
SUIKODEN TACTICS	119zł
TEKKEN 5	75zł
THE SIMS 2	75zł
TOMB RIDER LEGENDS	159zł
TOURIST TROPHY	179zł
X-MEN III THE OFFICIAL GAME	179zł

XBOX360

BATTLE FIELD 2	199zł
BLAZING ANGELS	199zł
BOMBERMAN ACT ZERO	229zł
BURNOUT REVENGE	199zł
CALL OF DUTY 2	229zł
CHROMEHOUNDS	229zł
COLIN MCRAE OFF-ROAD	229zł
DEAD OR ALIVE 4	super cena
DEATH RAISING	229zł
ELDER SCROLLS IV: OBLIVION	199zł
FAR CRY	199zł
FIGHT NIGHT 3	199zł
FEAR	249zł
HITMAN: BLOOD MONEY	super cena
LORD OF THE RINGS	199zł
MOTO GP 6	229zł
OUTIF	199zł
PREY	199zł
PRO EVOLUTION SOCCER 6	229zł
RUMBLE ROSES XX	249zł
SENKO NO RONDE	229zł
SHUTOKOU BATTLE X	229zł
TABLE TENNIS	199zł
TEST DRIVE UNLIMITED	219zł
TOMB RIDER LEGENDS	199zł
TOP SPIN	199zł
WRESTLE KINGDOM	229zł
X-MEN III THE OFFICIAL GAME	229zł

PSP

BREATH OF FIRE III	149zł
BURNOUT LEGENDS	99zł
DAXTER	159zł
DRAGON BALL Z: SHIN BUDOKAI	149zł
DYNASTY WARRIORS VOL.2	tel.
EXIT	99zł
GTA LIBERTY CITY STORIES	159zł
HARRY POTTER	99zł
HOT SHOTS GOLF OPEN	super cena
JAWS UNLEASHED	super cena
KEY OF HEAVEN	179zł
KOLOOMN EUROPE	99zł
LOCOROCO	179zł
MGS2	169zł
MONSTER HUNTER: FREEDOM	169zł
PQ PRACTICAL	169zł
RENGOKU 2	139zł
SOCOM 3	179zł
SPLINTER CELL ESSENTIALS	119zł
STREET FIGHTER ZERO3	179zł
SYPHON FILTER: DARK MIRROR	179zł
TALES OF ETHERNIA	149zł
TENCHU: TIME OF THE ASSASIN	179zł
THE SIMS 2	149zł
TOMB RAIDER LEGEND	159zł
UNTOLD LEGEND	179zł
VIEWTIFUL JOE	super cena
WORMS:OPEN WARFARE	139zł
X-MEN III THE OFFICIAL GAME	179zł

NINTENDO DS

AGE OF EMPIRES	super cena
CHRONICLES OF NARNIA	159zł
DISNEY'S KIM POSSIBLE	super cena
DRAGON BOOSTER	super cena
JUMP SUPERSTARS	super cena
LOST MAGIC	super cena
NEW SUPER MARIO BROS	159zł
POKEMON	169zł
REAL TIME CONFLICT	super cena
SPYRO: SHADOW LEGACY	159zł
TRACE MEMORY	super cena

1.09 POLSKA GRAMY!

PSP OD 599zł

XBOX OD 399zł

PLAYSTATION2 OD 599zł

GAMECUBE OD 299zł

GAMEBOYADVANCE OD 299zł

XBOX360 OD 999zł

NINTENDO DS OD 399zł

KONSOLE

GRY

SKUP

AKCESORIA

REGENERACJA CD/DVD

SERWIS

WYMIANA

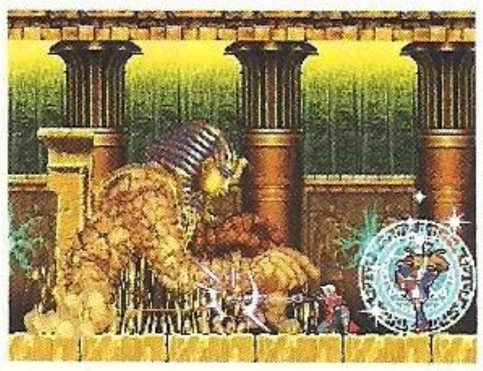
RACY

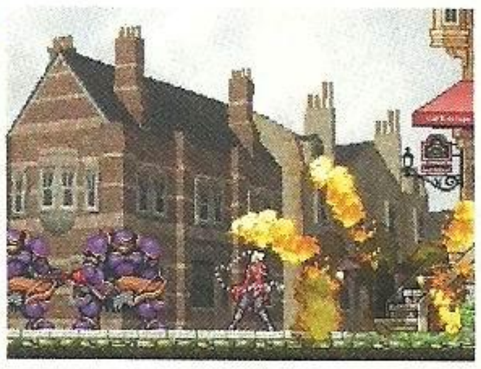
WYSYŁKA 24H

ŚWIAT GIER
ROK ZAŁOŻENIA 1998
WWW.SWIAT-GIER.COM
czynne : pon-pt 10-19 /sobota 10-17
(022)620-91-92
(0)501 19 66 94
(0) 501 70 79 19
Ul. Chmielna 98
(1piętro)
00-801 Warszawa

PEŁNA OFERTA NA STRONIE INTERNETOWEJ ORAZ POD TELEFONAMI • OFERTA WAŻNA DO WYCZERPANIA ZAPASÓW • FIRMA ZASTRZEGA SOBIE PRAWO DO POMYŁEK W DRUKU ORAZ ZMIANY CEN

■ Castlevania to jeden z ostatnich bastionów ręcznie rysowanej, dwuwymiarowej grafiki. Cieszymy się, że Konami nie zamierza na siłę przenosić tej serii w pełne 3D, przynajmniej na handheldach.





■ Zamek Draculi jak zwykle skrywa wiele niebezpieczeństw...

Castlevania: Portrait of Ruin

NINTENDO DS CASTLEVANIA BEZ BELMONTÓW? A JEDNAK MOŻNA...

Castlevania dawno już przestała być tylko serią gier, a stała się ogólnoświatowym fenomenem. Od ponad dwudziestu lat kolejne jej odsłony pokazują, jak robić dobre i ciekawe gry, a fani sagi o łowcach wampirów i ich walce z Draculą, wychwalają każdą kolejną część pod niebiosa.

Nie inaczej było z wydaną niedawno Dawn of Sorrow na Nintendo DS. Konami postanowiło pójść za ciosem i już niebawem odpowiedzialni za nią ludzie uraczą nas kolejną odsłoną serii o podtytule Portrait of Ruin. Tym razem pokierujemy nie jedną, a dwiema postaciami. Pod naszą opiekę oddany zostanie łowca wampirów Jonathan Morris (syn Johna z Castlevania: Bloodlines na MegaDrive) oraz młoda wiedźma Charlotte Orlean. Akcja gry toczy się w 1942 roku, kiedy to siły ciemności postanowiły wykorzystać ogromną ilość śmierci i cierpienia na świecie do własnych, niecnych celów. Nasi bohaterowie postarają się pokrzyżować plany odbudowaniu potęgi zamku Draculi niejakiemu Devil Painterowi i jego dwóm wampirzym córom.

Bohaterowie różnią się między sobą umiejętnościami i sposobem gry (Jonathan wykorzystuje rozmaity oręż oraz posługuje się biczem, podczas gdy Charlotte jest specjalistką od magii). Między postaciami możemy przełączać się w dowolnej chwili, możemy także wskazywać stylusem cele do atakowania dla postaci sterowanej przez konsolę. Wszystko to doda znacznie więcej głębi zarówno zagadkom, jak i pojedynkom z potężnymi bossami. W grze czekać będzie na nas szereg plansz, które dość drastycznie, dzięki przenoszeniu się w miejscu i czasie, będą się od siebie różniły.

CIESZY NAS JEDNAK FAKT, ŻE Z KOLEGĄ Z NDS'EM U BOKU BĘDZIEMY MOGLI GRAĆ DYSPONUJĄC TYLKO JEDNĄ KOPIĄ GRY

Spotkamy na nich przeszło sto rodzajów przeciwników. Znany z Dawn of Sorrow system dusz zniknie, ale twórcy obiecują w zamian mnóstwo przedmiotów i czarów. Gra zaoferuje tryb kooperacji dla dwóch graczy (także przez internet). Nie wiadomo niestety, czy do przejścia w co-opie będzie cała gra, czy wyłącznie bonusowe etapy, cieszy nas jednak fakt, że z kolegą z NDS u boku będziemy mogli grać dysponując tylko jedną kopią gry.

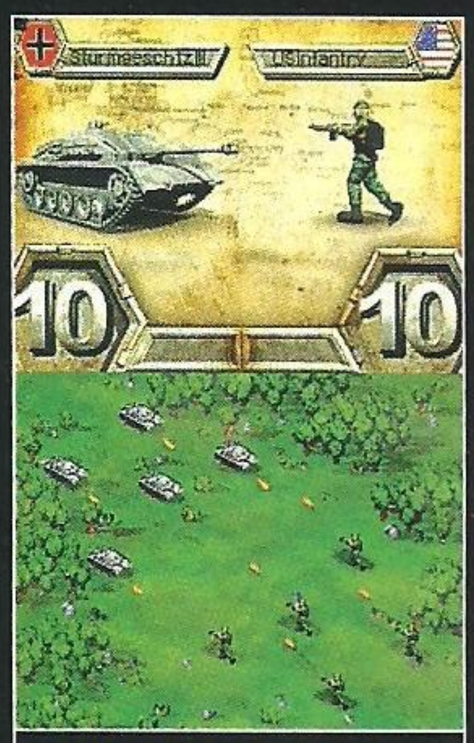
Portrait of Ruin wygląda znacznie lepiej od Dawn of Sorrow – widać, że design poszedł do przodu, kolorów jest zdecydowanie więcej, a niektóre elementy krajobrazu, bossowie, a nawet przeciwnicy, są wykonani w trójwymiarze. Gra prezentuje się fantastycznie i pewne jest jedno – nadchodzi jedna z najlepszych gier na Nintendo DS i każdy posiadacz tej konsolki powinien już odkładać kasę. ■■

Lunar Knights

Lunar Knights to kontynuacja znanej z GBA serii Boktai – gier, w których ogromne znaczenie odgrywało światło (cartridge wyposażony był w czujnik natężenia oświetlenia). Tym razem żadnego czujnika już nie będzie, a zasady nieco się zmienią. Niecne wampiry zasłoniły prawdziwe niebo sztucznym, umożliwiającym im aktywność niezależnie od pory dnia. Nowe niebo dało im także kontrolę nad pogodą. Oczywiście takiego stanu rzeczy nie można dłużej tolerować i panowie Lucian i Aaron ruszają nakopać, komu trzeba. Górny ekran DS pokazywał będzie stan nieba – natężenie światła słonecznego i księżycowego oraz pogodę. Warunki mają wielkie znaczenie, ponieważ jeden z naszych bohaterów ma moce związane ze słońcem, a drugi z księżycem, dla większej efektywności trzeba się więc będzie między nimi przełączać. Podczas walk ataki i specjalne umiejętności będziemy kontrolować za pomocą stylusa. ■■

W PRODUKCJI

NAJNOWSZE PROJEKTY NA NDS ODKRYTE PRZED ŚWIATEM



PANZER TACTICS DS

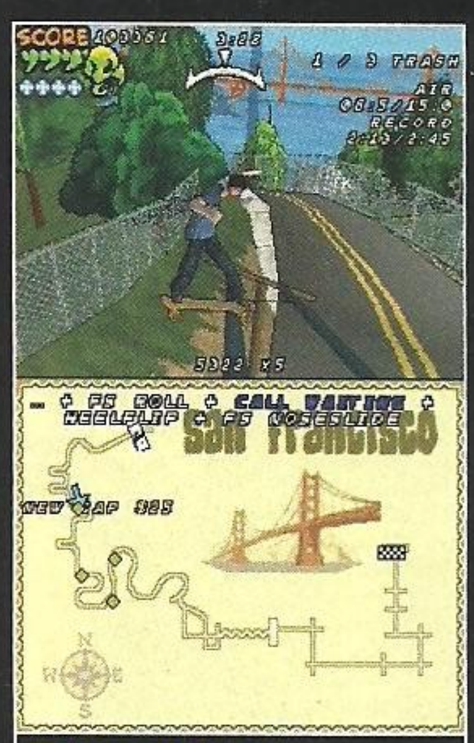
Panzer Tactics to turowa gra strategiczna osadzona w realiach drugiej wojny światowej, którą tworzą panowie odpowiedzialni za pecetowe Codename: Panzers, a więc weterani gatunku. Obiecują trzy odrębne kampanie dla pojedynczego gracza oraz tryb multiplayer i sieciowe rankingi, dzięki którym sprawdzimy, kto jest najlepszym dowódcą. Sterowanie ma być bardzo wygodne, ponieważ do prowadzenia działań militarnych wykorzystamy oczywiście stylus. Gra wykorzysta także oba ekrany DSa do czytelnego i wygodnego prezentowania potrzebnych informacji.

DRAGON QUEST HEROES: ROCKET SLIME

W krainie zamieszkałej przez znane z serii DQ glutowate stwory nie dzieje się najlepiej. Tajemnicza grupa, zwana Plob, porwała wszystkie gluty z glutowej stolicy. Poza jednym – glutem Rocketem. Tak więc glut Rocket kierowany przez gluta, err, znaczy gracza, rusza innym glutom na ratunek. Z racji swojego stanu skupienia nasz bohater będzie skakał, odbijał się, rozciągał i wykonywał różne inne glutowate czynności, aby wyzwolić swoich pobratymców. Będą także pojedynki z bossami przy pomocy machin bojowych.

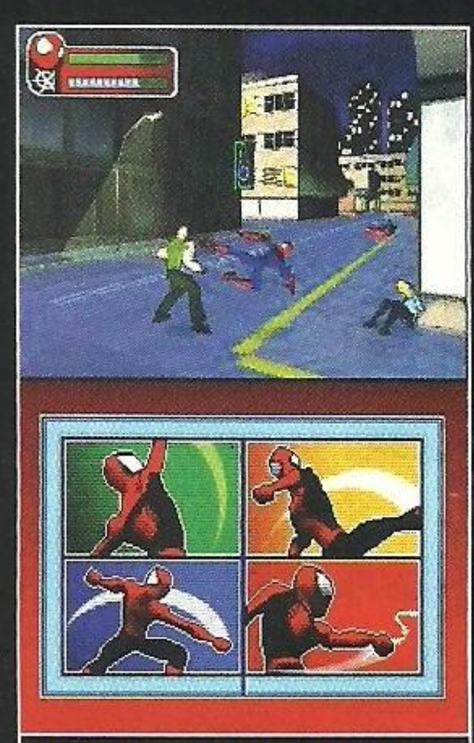
PHOENIX WRIGHT: A JUSTICE FOR ALL

Niepozorna i dość dziwna (jak na Capcom) gra Phoenix Wright: Ace Attorney, osiągnęła niemały sukcesl – sequel już w drodze. W dalszym ciągu będziemy zbierać dowody, przesłuchiwać świadków, wytykać nieścisłości w zeznaniach i brać czynny udział w rozprawach sądowych. W najnowszej odsłonie znajdziemy zestaw czterech nowych, zagmatwanych i niejasnych spraw do rozwiązania, pojawią się również nowe postacie, które będą starały się Ace'owi przeszkodzić w dojściu do prawdy.



TONY HAWK'S DOWNHILL JAM

Najnowsza odsłona Tony'ego Hawka nie będzie klasyczną grą skate'ową, choć sterowanie będzie identyczne. Tym razem będziemy ścigać się z innymi zawodnikami, zjeżdżając z szaleńczymi prędkościami ze stromych stoków porozrzucanych po całym świecie (między innymi w Hong Kongu i San Francisco). Do wyboru będzie dziesięć postaci, z tytułowym mistrzem deskorolki włącznie. W grze znajdziemy trzy tryby rozgrywki – Race, Trick i Slalom. Gra zaoferuje także multiplayer przez WiFi Connection dla maksimum czterech graczy.



SPIDER MAN: BATTLE FOR THE NEW YORK

Mimo iż w tytule gry wymieniony jest tylko człowiek-pająk, gracze będą mieli także możliwość sprawdzenia w akcji jego zaciekłego wroga, Green Goblina. W trakcie gry będziemy mogli zdecydować, które umiejętności i atrybuty postaci chcemy rozwijać. Fabułę gry poznamy dzięki kilkudziesięciu świetnie wykonanym, komiksowym scenkom przerywnikowym. W grze znajdziemy także multiplayer i szereg minigier wykorzystujących możliwości ekranu dotykowego, ale twórcy gry nie podali jeszcze szczegółów na ten tamat.

ARMY OF TWO

PS3 | XBOX 360 NAJEMNICY, KOOPERACJA I NEXT-GENOWA OPRAWA

Kiedyś Adrian Chmielarz pisał, iż u Elektroników osiem oklepanych sequeli pracuje na jedną świeżą produkcję – tym razem padło na Army of Two. Co ciekawe, w Armii Dwóch połaszono się o całkiem innowacyjną, w założeniach, myśl przewodnią. Otóż będzie to tytuł przeznaczony do wyrzyny w kooperacji. A więc, jeśli będziemy chcieli w pełni wykorzystać potencjał AoT, to trzeba poszukać w pobliżu chętnego na krótką partyjkę (drugi gracz będzie mógł włączyć się w dowolnym momencie) lub znaleźć go w internecie. Inaczej kontrolę nad naszym kompanem sprawować będzie konsola.

Zmierzająca na PS3 oraz X360 pozycja będzie taktyczną strzelanką tpp dla dwóch graczy. I właśnie to będzie głównym motywem Army of Two – wokół tego obudowane zostaną dalsze pomysły i idee na rozgrywkę. Jako najemnicy będziemy walczyć ramię w ramię, bark w bark, osłaniać się, chronić, wycinać w pień kolejne bandy zakapiorów czyhających na nasze życie. Celem nadrzędnym jest zaliczenie misji w komplecie – co oznacza, iż obu wojaków musi zakończyć dany etap w jednym kawałku.

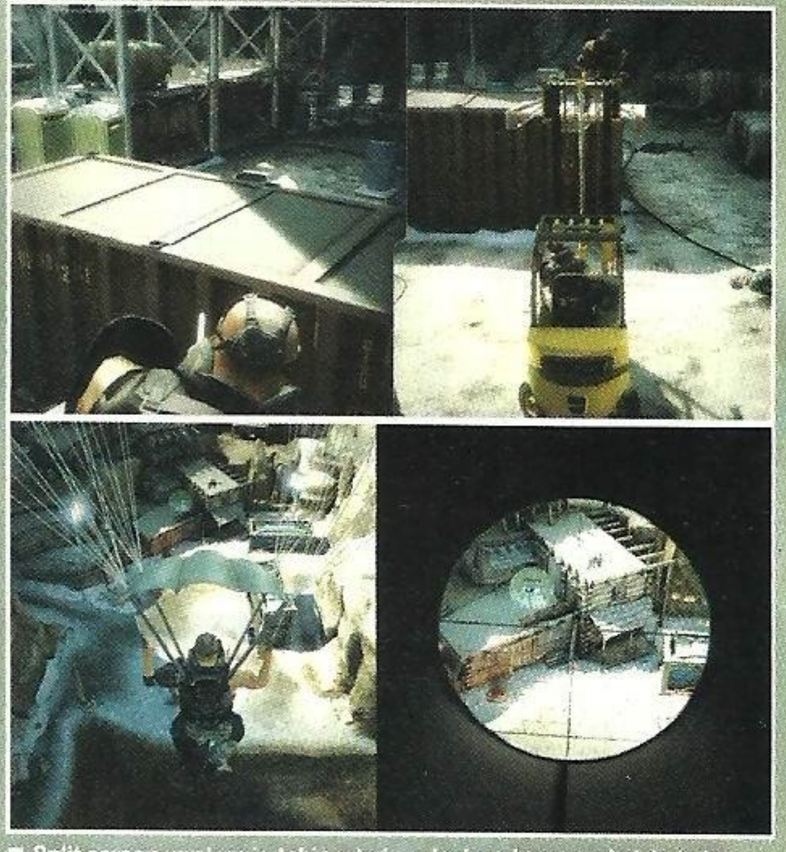
Dwójka głównych bohaterów to para najemników w przefachowych maskach, pracujących dla PMC – Private Military Corporations, czyli jednego ze zrzeszeń wolnych strzelców, które wynajmowane są przez rząd kraju hamburgera do brudnej roboty. Współpraca między komandosami będzie kluczowa dla przebiegu akcji. Przykładowo, w jednej z misji przyjdzie nam oddać skok na spadochronie. Nastąpi tu podział ról – jeden najemnik musi kontrolować kierunek lotu i szybkość opadania, podczas gdy drugi będzie pruł ze snajperki do oponentów próbujących nas strącić. I tak – gdy przeciwnicy zajdą nas od tyłu, będziemy musieli zakomunikować towarzyszowi, aby zrobił zwrot o 180 stopni. Natomiast gdy adwersarze kryć się będą za jakimiś zabudowaniami, bądź w budynku, powinniśmy przekazać spadochroniarzowi, aby szybował wokół danej struktury, co ułatwi nam ich o(d)strzał.

W zależności od sytuacji gra zdecyduje, czy gramy na split screenie, czy też nie mamy na ekranie rozróżnienia. Dla przykładu – kiedy znajdziemy się w jakimś pojeździe, jeden gracz zasiądzie za jego sterami, a drugi będzie strzelał z wieżyczki, więc nastąpi podział – kierowca będzie miał widok na to, co ma miejsce przed jego pojazdem, a prujący obserwować będzie akcję zza działka. Nie zabraknie także patentów rodem z Full Spectum Warrior – kiedy nasz kompan zostanie ranny, przyjdzie nam udzielić pomocy, a gdy zabraknie mu amunicji, możemy użyczyć mu swojej, podwiązać linę, aby się po niej wspiął, podsadzić go, aby wskoczył na murek, eskortować go do celu podczas wyraźnego uszczerbku na zdrowiu. I analogicznie, gdy my odniesiemy rany, opatrzy nas pomagier, kiedy skończą nam się kule, podrzuci je nasz ziomek, itd. AI naszego towarzysza również będzie reagować na to, co mu wykrzyczymy przez mikrofon – rzucając wiązankę pod jego adresem, możemy się spodziewać tego samego z jego strony. Oczywiście, prócz przeklinania, będzie też możliwość wydawania sprecyzowanych komend, jak na taktyczną strzelankę przystało. Gdy jednak nasz rozkaz okaże się poleceniem mającym w najbliższej przyszłości negatywne reperkusje, AI naszego ziomka to zapamięta, po czym nie omieszka rzucić sakramentalnego „A nie mówiłem?". Co ciekawe, umiejętności naszego pomocnika rosnąć będą wraz z postępami w grze.

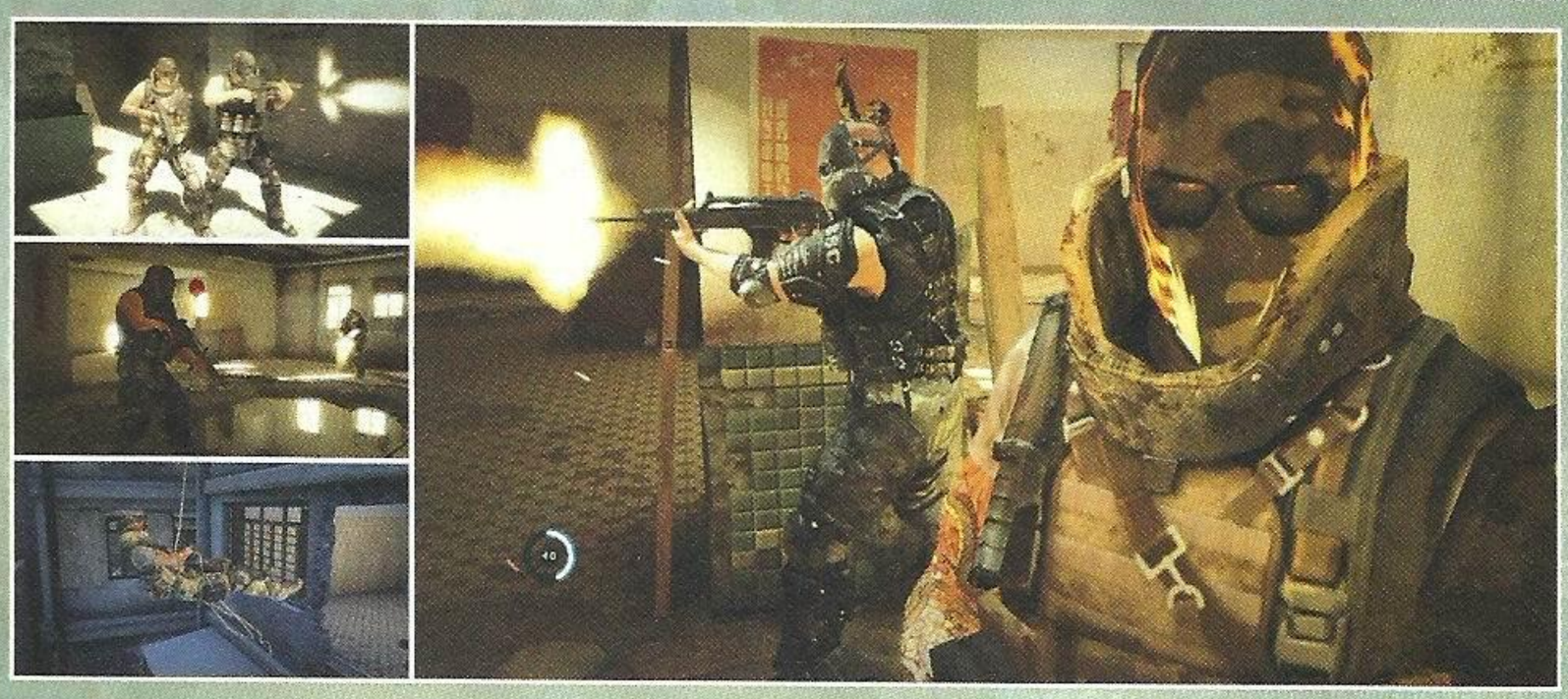
Grafika wygląda zawodowo. Począwszy od samych postaci (nie ociekających detalami, aczkolwiek wykonanych schludnie) z kozackimi dziarami i fachowymi do bólu maskami, po pukawki, otoczenie reagujące na nasze poczynania, a na grze świateł kończąc. Świetne wrażenie robi misja, kiedy to sterujemy i prowadzimy ostrzał z motorówki przecinającej fale na wzburzonym morzu w trakcie sztormu – woda prezentuje się kapitalnie.

Nad Army of Two pracuje w pocie czoła ekipa EA Montreal, a nad projektami postaci czuwa między innymi designer Sama Fishera ze Splinter Cell. Gra jest mniej więcej w połowie cyklu produkcyjnego i ukaże się dopiero w przyszłym roku, ale możemy śmiało powiedzieć, że spośród zapowiedzianych na razie gier EA na next-geny rozbudza naszą wyobraźnię najbardziej.

■ Salem i Rios, bo tak nazywają się najemnicy, nieustannie wspierają się w akcji. Maski i pancerze nie zawsze osłaniają przed kulami.

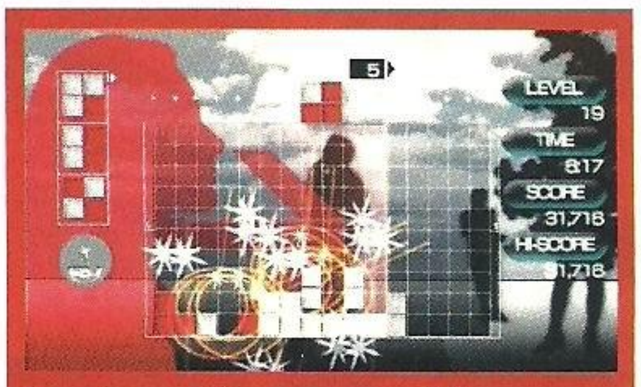


■ Split screen występuje także wtedy, gdy do zabawy zasiądzie jeden gracz. Trzeba wiedzieć, co w danym momencie robi partner.



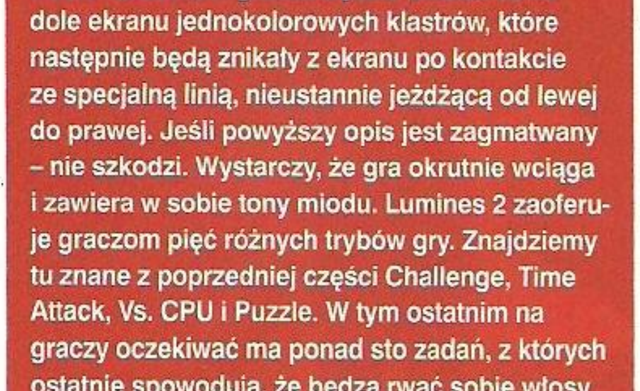
ARSENAŁ

Bogaty arsenał pukawek w dzisiejszych czasach nie wystarcza. Zgodnie z tym trendem, EA da nam możliwość upgrade'owania i kustomizacji gnatów. Jak na najemników przystało, po każdej wykonanej misji dostaniemy należną gotówkę, którą będziemy mogli spożytkować na podrasowanie ekwipunku. Przyjdzie nam wybierać z asortymentu rozmaitych tłumików, lunet z optycznym bądź laserowym celownikiem, granatników podpinanych pod lufę, czy nawet zmieniać kolor naszego obrzyna. Klasyczne M-16 możemy przerobić w niezłego bydlaka, po uprzednim wmontowaniu wyrzutni, lunety, mocniejszej kolby, czy małego shotguna.



Lumines II

Po tym, jak świat ogarnęła mania Lumines, pewnym było, że nie będziemy musieli długo czekać na sequel. W myśl zasady „jeśli nie jest zepsute – nie naprawiaj" Lumines 2 nie będzie na siłę zmieniać świetnie sprawdzającego się w praniu mechanizmu. W dalszym ciągu z góry ekranu spadać będą złożone z kolorowych kwadracików klocki. Zadaniem gracza będzie układanie na dole ekranu jednokolorowych klastrów, które następnie będą znikały z ekranu po kontakcie ze specjalną linią, nieustannie jeżdżącą od lewej do prawej. Jeśli powyższy opis jest zagmatwany – nie szkodzi. Wystarczy, że gra okrutnie wciąga i zawiera w sobie tony miodu. Lumines 2 zaoferuje graczom pięć różnych trybów gry. Znajdziemy tu znane z poprzedniej części Challenge, Time Attack, Vs. CPU i Puzzle. W tym ostatnim na graczy oczekiwać ma ponad sto zadań, z których ostatnie spowodują, że będzą rwać sobie włosy z głowy. Nowość numer jeden to tryb Mission, w którym zadanie graczy ma polegać na oczyszczeniu ekranu z klocków w ograniczonej liczbie ruchów. Nie zabraknie także multiplayera ad-hoc. W dalszym ciągu na odblokowanie oczekiwać będą nowe skórki i piosenki. Tym razem w tle pojawią się także teledyski, które zespół dobiera ze szczególną uwagą, aby wszystko pasowało do siebie jak należy. Na soundtracku znajdziemy takich wykonawców jak Gwen Stephani, Missy Elliott, Fatboy Slim, Chemical Brothers czy Black Eyed Peas. Każdy, kto lubi dobre gry logiczne, powinien uważać na ten tytuł, gdyż zapowiada się solidna dawka znakomitej zabawy. ■■



Nie zabraknie słynnych gatek Artura, a jakże...

Ultimate Ghosts 'n' Goblins

PLAYSTATION PORTABLE **MAJTECZKI W SERDUSZKA, OHOHOHO...**

Już niebawem Capcom zaatakuje posiadaczy PSP najnowszą odsłoną swojej wiekowej serii kultowych, dwuwymiarowych platformówek. Oryginalne Ghosts 'n Goblins zadebiutowało na automatach i NESie przeszło dwadzieścia lat temu, doczekało się dwóch bezpośrednich sequeli, a jego nieoficjalnym spadkobiercą jest (mało) znana z PS2 seria Maximo. Teraz Capcom stara się powrócić do korzeni. Nad grą pracuje zespół odpowiedzialny za oryginał, dzięki czemu gra jest mu wierna zarówno jeśli idzie o sposób rozgrywki, jak i ogólny klimat i styl. Mimo iż będzie ona wykonana w grafice 3D, grywalność pozostanie wierna dwuwymiarowemu protoplaście.

W dalszym ciągu nasz bohater, rycerz Arthur, będzie nieustannie podążał w prawo, siekąc przy tym niezliczone zastępy sługusów ciemności, by odbić z ich rąk porwaną księżniczkę Prin Prin. Na gracza czekać będzie sześć obszernych światów, podzielonych na mniejsze poziomy. Koniec z liniowością znaną poprzednich części – teraz levele mają oferować alternatywne drogi, tajne przejścia, teleporty, a nawet możliwość cofnięcia się do już odwiedzonych światów w celu wykorzystania nowo zdobytych umiejętności do odnalezienia poukrywanych wszędzie bonusów. Ghosts 'n Goblins uznawane jest przez wiele osób za jedną z najtrudniejszych gier na NESa, a że Capcom to Capcom, to i na PSP łatwo nie będzie. Aby jednak choć trochę ograniczyć ilość niszczonych ciskaniem o glebę PSPków, przygotowano trzy poziomy trudności. Różnić się one będą nie tylko ilością dostępnych żyć i liczbą stworów chcących ukatrupić naszego rycerzyka, ale także konstrukcją samych plansz, które w trudniejszych wariantach zaoferują znacznie więcej platformowych przeszkadzajek.

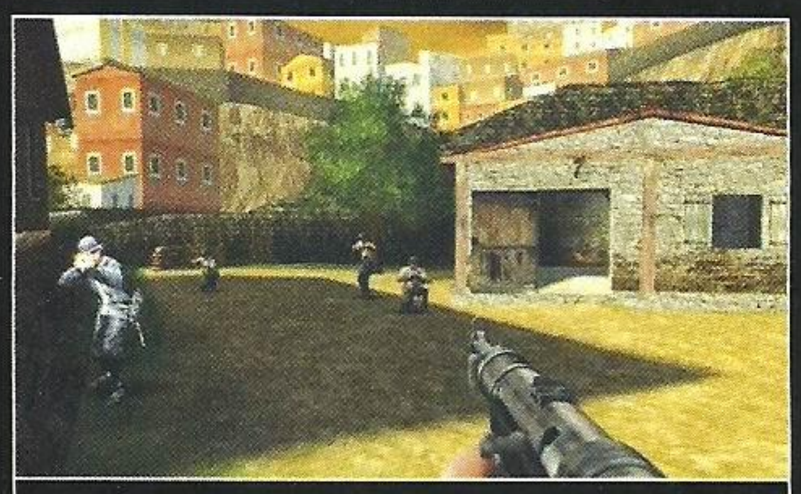
KONIEC Z LINIOWOŚCIĄ POPRZEDNICH CZĘŚCI – TERAZ LEVELE MAJĄ OFEROWAĆ ALTERNATYWNE DROGI, TAJNE PRZEJŚCIA...

Capcom wprowadził kilka rozwiązań zmniejszających poziom frustracji graczy. Teraz zbroja Arthura wytrzyma więcej, niż jeden strzał, a w przypadku zgonu zaczniemy od miejsca zejścia naszego bohatera, a nie od początku planszy (najwyższy, przeznaczony dla prawdziwych wymiataczy, poziom trudności nie będzie oferował takich ułatwień). Wprowadzony zostanie także system save'ów.

Oczywiście poza oprawą i poziomami trudności gra zaoferuje znacznie więcej nowości. Wzbogaci się wachlarz ruchów Arthura – między innymi o podwójny skok i łapanie się krawędzi. Dostępny asortyment środków ofensywnych także będzie większy niż w poprzednich odsłonach. W dyspozycji gracza znajdzie się szereg broni różnych klas – znajdziecie tu bicze, miecze, topory, koktajle mołotowa i sporo innych zabawek, z których każda będzie mieć zarówno mocne, jak i słabe strony. Nie zabraknie magii, dzięki której skąpiecie przeciwników w fontannach ognia, spowolnicie czas, czy skorzystacie z chwilowej nieśmiertelności. Gra będzie łakomym kąskiem dla weteranów elektronicznej rozrywki, młodziaki będą mogły natomiast sprawdzić, dlaczego kiedyś słowa „Ghosts 'n Goblins" jeżyły graczom włosy na plecach bardziej, niż dziś „Dante Must Die" czy „Master Ninja". ■■

W PRODUKCJI

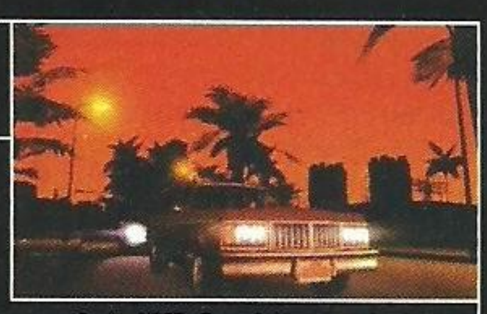
NAJNOWSZE PROJEKTY NA PSP ODKRYTE PRZED ŚWIATEM



MEDAL OF HONOR HEROES

Kolejna odsłona serii zmierza już na PSP. Na graczy czekać będzie kampania, w której pokierujemy krokami bohaterów znanych z poprzednich odsłon serii – Jimmy Patterson (MOH i MOH Frontline) weźmie udział w operacji Market Garden, John Baker (MOH Allied Assault Breakthrough) pogoni hitlerowców na włoskim wybrzeżu, a William Holt (MOH European Assault) odwiedzi Ardeny. Zapowiadany jest także multiplayer dla trzydziestu dwóch graczy, w którym na piętnastu mapach gracze będą mogli zmierzyć się w sześciu różnych trybach zabawy. Podczas przechodzenia kampanii odblokujemy ponad dwadzieścia postaci, które będziemy mogli wykorzystać w tym trybie. Ciekawie zapowiada się opcja Skirmish, dzięki której będzie można błyskawicznie rzucić się w wir walki lub samodzielnie stworzyć minimisję, co powinno pozytywnie wpłynąć na żywotność tej pozycji.

GTA: VICE CITY STORIES



Ogromny sukces GTA Liberty City Stories na PSP zachęcił bonzów z Rockstar do sięgnięcia po kolejne miasto znane z dużych konsol i upchnięcia go na dysku UMD. Przecieki wskazują, że tym razem bohaterem będzie Vic Vance, brat Lance'a, amerykański marine, który przed wyjazdem do bazy Guantanamo wplącze się w interesy podziemnego światka Vice City. Te same źródła wspominają coś o poprawionej grafice i umiejętności pływania. Premiera 20 października.

CASH MONEY CHAOS

Oto gra zakręcona jak świński ogonek: porwany przez obcych bohater zostaje zmuszony do walki na śmierć i życie w teleturnieju zrealizowanym w stylu lat 70. Ponad pięćdziesiąt poziomów, masa broni (blastery, miotacze ognia) i power-up'ów (chwilowa nieśmiertelność, szybkostrzelność) oraz hordy przeciwników – mutantów, kurczaków z kosmosu czy zabójczych klaunów. Kamera pokaże akcję z lotu ptaka. Takie nowożytne, pełne krwawej akcji Smash TV.

BOUNTY HOUNDS

Tytułowe Bounty Hounds to nieustraszona grupa najemników pod wodzą niejakiego Maxymiliana (czyli gracza). Gra będzie przedstawicielem gatunku action-RPG, w którym postaramy się powstrzymać niecne zamiary Korporacji i pozaziemskich istot zagrażających istnieniu ludzkiej rasy. Twórcy obiecują wysokie AI przeciwników, dzięki któremu gra ma być prawdziwym wyzwaniem, a nie tylko bezmyślną wyrzynką. Czterdzieści przygotowanych przez autorów misji toczyć się będzie na losowo generowanych poziomach, co zapewnić ma długi czas zabawy. W grze spotkamy kilkadziesiąt gatunków obcych. Nie zabraknie także sprzętu, który wykorzystamy w walce – broni i pancerzy będzie przeszło pół tysiąca, a dzięki wykorzystaniu Wi-Fi będziemy mogli podzielić się z kolegami cennymi zdobyczami.

NIE SŁUCHAJ TYCH BO LICZY SIĘ

"MAŁYM".

POZIOMA

ASORTYMENT

KONSOLE
PS2 GRY
PSP AKCESORIA
XBOX SKUP
XBOX 360 SPRZEDAŻ
GAMECUBE WYMIANA
GBA SERWIS
NINTENDO DS RATY

ZAMÓWIENIA PRZEDPREMIEROWE NA PS3

PEŁNA OFERTA NA WWW LUB PRZEZ TELEFON

XBOX 360 PREMIUM 1649,-

PS2 SLIM 549,-

PSP VALUE PACK 839,-
PSP GIGA PACK 999,-

XBOX 649,-

GAMECUBE od 250,-

GAMEBOY ADVANCE SP 349,-

NINTENDO DS LITE 599,-

MAMY PONAD 600 TYTUŁÓW NA KONSOLE

199,- 199,- 179,- 179,- 169,- 169,- 179,- 149,- 169,-

229,- 199,- 229,- 229,- TEL. TEL. 229,- TEL.

159,- 169,- 179,- 149,- 119,- 199,- 189,- 189,-

www.madgames.pl

MAD GAMES
COOLTOWY SKLEP KONSOLOWY

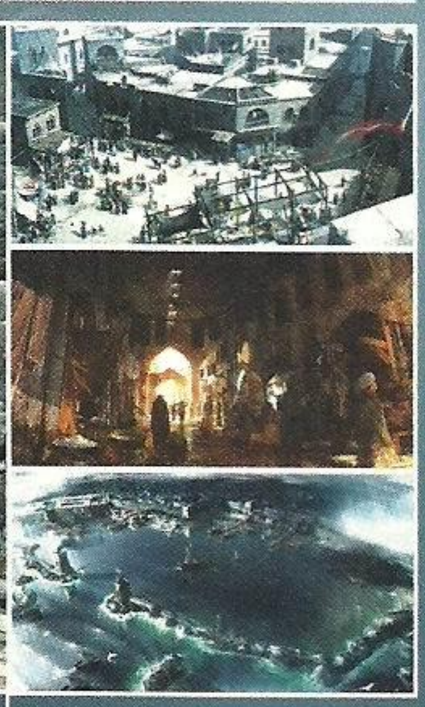
AL.NIEPODLEGŁOŚCI 177 02-555 WARSZAWA TEL/FAX (022) 498 99 93 KOM. 0 503 624 692 PON. PT. 11-19 SOB. 10-14

Aż trudno uwierzyć, że ta gra będzie tak wyglądać. Niesamowite tekstury, śliczne cieniowanie i te liście, popatrzcie na liście!

Jak skrytobójca, Altar nie lubi walki twarzą w twarz, szczególnie, gdy przeciwników jest kilku i mają gęby ukryte pod hełmami, hehe.

ASSASSIN'S CREED

PS3 AAASASYNA WYKWALIFIKOWANEGO ZATRUDNIĘ OD ZARAZ!



Gra zapowiada się na maksymalnego kilera, wymiatającego klimatem i porażającego grafiką. Są jednak dwa trudne pytania – czym tak naprawdę będzie ta gra i kim jest główny bohater?

Na pierwszy rzut oka wszystko jest od dłuższego czasu jasne – symulator skrytobójcy w XII wiecznej rzeczywistości pozostałości Królestwa Jerozolimy; w czasach gdy na polach bitew Trzeciej Krucjaty ścierali się jedni z największych wojowników średniowiecza – król Anglii Ryszard I Lwie Serce oraz Salah al-Din, zwany potocznie Saladynem. Niepokoje na Bliskim Wschodzie to wiecznie aktualny temat, ale nie wydaje nam się, żeby twórcy gry inspirowali się niegasnącym konfliktem izraelsko-palestyńskim. Raczej filmem Królestwo Niebieskie Ridleya Scotta.

Bohaterem tej opowieści jest Altair (po arabsku Orzeł), skrytobójca prawdopodobnie należący do sekty Hashishinów, która „usuwała" zarówno muzułmanów, jak i chrześcijan, a dla wielu współczesnych terrorystów jest podobnież wzorem posłuszeństwa, wierności ideałom oraz walki z innowiercami. Co jest oczywistą bzdurą, bo wielu kalifów i innych islamskich notabli nadziało się na noże członków tej sekty. Podobnież nawet Saladyn nie chciał się im narazić. Jakie mają być cele Altaira? Dość dowolne – może zaoferować swoje usługi krzyżowcom lub Saladynowi, może też nie opowiadać się wyraźnie po żadnej ze stron konfliktu. Wolność wyboru a la GTA, bądź raczej Elder Scrolls: Oblivion, bo w Assassin's Creed większy nacisk ma być położony na zachowanie postaci kierowanych przez konsolę – będą one reagować na poczynania gracza, pamiętać jego zachowanie i odpowiednio się do niego ustosunkują w krytycznej sytuacji. Czyli np. przeszkodzą mu w ucieczce z miejsca zabójstwa. A że tak zwanych NPCów jest w grze mnóstwo widać na screenach – ludzie są różnie poubierani, są grubi, chudzi, niscy, wysocy, biedni i bogaci, do pewnego stopnia są oni po prostu indywidualnościami, a nie bezbarwnym tłem. Widać też, że całe miasto żyje.

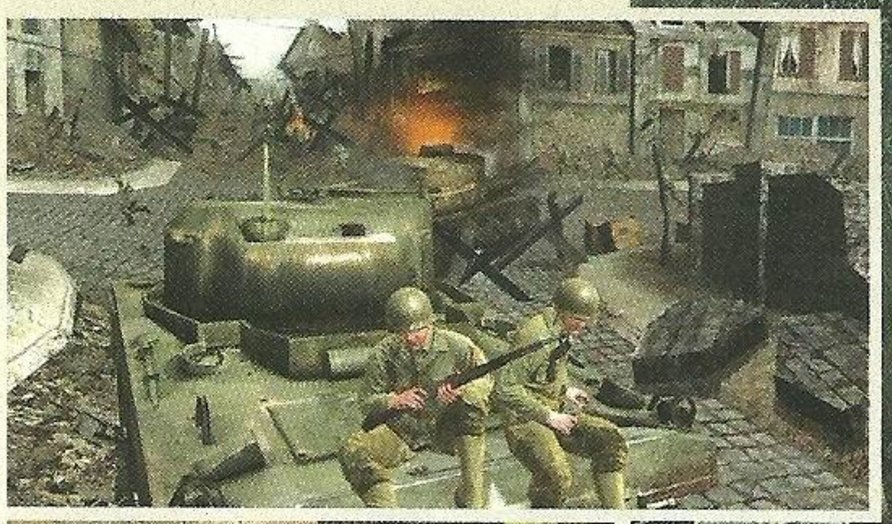
Ale wszystko to już wiecie z poprzednich zapowiedzi, wiecie też, że jesteśmy nagrzani na tę grę, jak marcujące koty – średniowieczny klimat, rządzący bohater, skrytobójstwa, akrobacje jak z Prince of Persia – Assassin's Creed wygląda jak niesamowity miks wspomnianych przed momentem przygód Księcia z akcjami rodem ze Splinter Cell (skradanie się, omijanie strażników, same zabójstwa). To się musi udać.

Musi? A jednak jest coś, co nas niepokoi – plotki o tym, że tak naprawdę przygody Altaira dzieją się w „Matriksie" – sugerują to cyfrowe zniekształcenia obrazu (coś jak łapanie ostrości), które można zaobserwować na trailerze, napisy sugerujące, że ktoś się do tej rzeczywistości loguje, a po „śmierci" Altaira się z niej wylogowuje... Czyżby cały ten średniowieczny świat był tylko, nomen omen, symulatorem, na którym ktoś się bawi lub ćwiczy lub też, być może, wehikułem czasu, za pomocą którego ktoś grzebie w przeszłości? Tego na razie nie wiemy, ale w pewnym sensie (choć psuje to nieco klimat) może być to zrozumiałe i dać twórcom gry spore możliwości. Kto wie, być może jest plan zrobienia z tej gry serii, w której będziemy wykonywać skrytobójczą robotę w różnych epokach z dziejów cywilizacji?

Póki co nie wiemy wiele więcej oprócz tego, że animacja bohatera jest świetna, że może on wspinać się po niemal każdej powierzchni, że jeździ konno i umie doskonale walczyć, a świat jest stworzony do free-roamingu. I jest to świat o wiele „żywszy" niż w jakiejkolwiek innej grze, jaką dotychczas widzieliśmy. Nawet gdy okaże się, że Altair jest tak naprawdę matriksową powłoką jakiegoś Neo... Cóż, jakoś to przeżyjemy, bo Assassin's Creed jest skazane na sukces. ■■

ASSASSIN'S CREED NA X360 – BĘDZIE, NIE BĘDZIE?

Nadal nie do końca jasna jest sprawa, czy Assassin's Creed będzie wydane wyłącznie na PlayStation 3. Chodzą bowiem plotki, że gra pojawi się także na Xboksie 360, a to byłby kolejny bolesny cios dla konsoli Sony (po stracie wyłączności na kolejne Grand Theft Auto). Ubisoft jakoś nie spieszy się z ostatecznym wyjaśnieniem tej sprawy – być może liczy, że któraś z korporacji zastosuje finansowe środki perswazji. Sprawa prędzej czy później się wyjaśni, ale raczej później – Assassin's Creed ma trafić na sklepowe półki dopiero w pierwszym kwartale 2007 roku. Nie można by, kurna, szybciej?



INFO
DEVELOPER: TREYARCH
WYDAWCA: ACTIVISION
TERMIN: ZIMA

Call of Duty 3

PS2 | XBOX | XBOX 360 | PS3 | WII **WOJNA. ZNOWU WOJNA**

Najnowsza część znanej serii strzelanek FPP zmieni nieco podejście do sposobu prowadzenia akcji. Zamiast wciskać nas co chwila w kamasze innego żołnierza, na innym froncie, akcja skupi się na jednej kampanii. Gra zacznie się 6 czerwca 1944 roku inwazją na Normandię, a zakończy niecałe trzy miesiące później, 25 sierpnia, kiedy to wojska aliantów oswobodziły Paryż. Mimo iż kampania będzie jedna, przyjdzie nam pokierować krokami więcej, niż tylko jednego wojaka. Wśród żołnierzy oddanych pod naszą kontrolę znajdzie się Brytyjczyk, Kanadyjczyk, Amerykanin oraz... Polak! Ta informacja bardzo nas ucieszyła, gdyż polskie siły zbrojne nie były do tej pory eksploatowane w grach opowiadających o drugiej wojnie światowej. Twórcy przygotowują dla nas łącznie czternaście rozbudowanych misji, które rozegrają się w różnych warunkach atmosferycznych i terenowych, o różnych porach dnia i nocy.

Wyraźnie widać, że programiści powoli rozgryzają już tajemnice tworzenia gier na konsole nowej generacji, Call of Duty 3 wygląda bowiem zdecydowanie lepiej od swojej poprzedniczki z Xboxa 360. Oprócz wyższej jakości tekstur i większej ilości wydarzeń na ekranie, grafika w Call of Duty 3 stoi efektami specjalnymi. Znakomite efekty pogodowe, jak deszcz czy mgła, świetne efekty świetlne, znakomicie wykonany ogień i eksplozje oraz rozmaite smaczki, jak choćby rozmazywanie się bliższego planu podczas celowania, cieszą oko i udowadniają, jak wiele można wyciągnąć z nowych konsol. Ich moc wykorzystano także przy wprowadzeniu innych rozwiązań, jak choćby znacznie bardziej zaawansowanego modelu fizycznego. Teraz nawet pojedyncze źdźbła trawy będą reagować na podmuchy pobliskich eksplozji oraz gnieść się pod butami biegnących żołnierzy! Jednocześnie na ekranie znajdzie się tym razem jeszcze więcej żołdaków, a każdy z nich będzie w pełni „interaktywny" – ma walczyć, wycofywać się lub atakować, kryć przed ogniem nieprzyjaciela lub malowniczo wylatywać w powietrze po wybuchu pocisku artyleryjskiego lub granatu. Same obszary, na których przyjdzie nam toczyć zaciekłe boje, będą większe i mają oferować duży stopień nieliniowości. Wszyscy żołnierze mają być także znacznie inteligentniejsi. Przykładowo, gdy zobaczą, że schowaliśmy się przed ich ogniem, sprawdzą, czy naszej kryjówki nie można ostrzałem rozwalić. Mają także częściej stosować manewry grupowe, zamiast pojedynczo iść na rzeź. Tryb wieloosobowy również przejdzie poważne zmiany. Pojawi się szereg klas, różniących się uzbrojeniem i umiejętnościami, z których będziemy mogli wybrać tę najbardziej nam odpowiadającą. Oprócz rozmaitych klas ofensywnych, będą także jednostki wsparcia i sanitariusze. Na polu bitwy nie zabraknie także pojazdów.

OPRÓCZ KONSOL NOWEJ GENERACJI, CALL OF DUTY 3 UKAŻE SIĘ TAKŻE NA PLAYSTATION 2, PIERWSZYM XBOKSIE I NINTENDO WII

Ciekawie zapowiadają się Battle Actions – rozmaite akcje, które będziemy wykorzystywać na polu bitwy w konkretnych momentach. Za przykład niech posłuży możliwość szarpania się z wrogim żołnierzem. Wchodzicie do pomieszczenia, a tam napada na Was Niemiec, łapiąc za broń. Wciskając podane na ekranie przyciski będziemy musieli wyrwać się, a następnie pozbawić go żywota. Tego typu zagrań ma być znacznie więcej, nam marzy się możliwość odrzucania wrogich granatów.

Autorem ścieżki dźwiękowej do Call of Duty 3 będzie Jerry Goldsmith, znany kompozytor muzyki filmowej. Co by nie mówić, koleś ma doświadczenie – pracował przy ponad dwustu przedsięwzięciach telewizyjnych i kinowych, a jego utwory możecie znać choćby z takich filmów jak Star Trek, Omen, Stargate czy Królestwo Niebieskie. Zapowiada się więc, że wydarzeniom na ekranie będzie towarzyszyć najwyższej klasy muzyka, co powinno pozytywnie wpłynąć na odbiór całości. Oprócz konsol nowej generacji, Call of Duty 3 ukaże się także na PlayStation 2, pierwszym Xboksie i Nintendo Wii. Spodziewamy się, że na Wii i konsolach starej generacji gra prezentować się będzie dość podobnie do Call of Duty 2: Big Red One, jednak w przeciwieństwie do tytułu opowiadającego o Pierwszej Dywizji Piechoty, nowa część serii ma być identyczna pod względem zawartości z wersjami next-genowymi.

Twórcy nie wypowiedzieli się dotychczas zbyt wyczerpująco w kwestii wykorzystania unikalnego kontrolera nowej konsoli Nintendo. Wiadomo jednak, że Wii-lota będziemy używać zarówno do celowania, jak i podczas fragmentów Battle Actions. Czyżby więc kroiła się gra, w której machając własnymi rękami, nakładziemy nazistom po gębie? Wchodzimy w to! Najnowsza część Call of Duty ukaże się jesienią, a producenci utrzymują, że wersje na PS3 i Wii trafią na półki sklepowe w dniach premier obu maszyn. ■■

■ Activision wypuściło także pierwsze screeny z Wii (oczywiście z prężącym się jakimś lamusem z boku), na podstawie których możemy wstępnie zapoznać się z jakością grafiki na konsolach obecnej generacji.

newsflash

NADZIEJA MATKĄ...
Square Enix zarejestrowało w amerykańskim biurze patentowym nazwę Revenant Wings, tym samym zdradzając tytuł swojej nowej gry. Czyżby długo oczekiwany seuquel kultowego Vagrant Story? Mamy nadzieję...

ILE ZA HD-DVD?
Analitycy z firmy DigiTimes oszacowali, że produkcja napędu HD-DVD do Xboxa 360 kosztuje Microsoft 200 dolarów za sztukę. Spodziewaliśmy się takiej właśnie ostatecznej ceny tego urządzenia, ale w wyniku tych faktów wydaje się, że będzie jednak nieco większa.

BRAIN TRAINING BESTSELLEREM
Nintendo poinformowało wszystkich zainteresowanych, że pierwsza gra z serii Brain Training na NDSa, ta z profesorem Kawashimą, w Europie rozeszła się w liczbie 500 tysięcy egzemplarzy przez pierwsze dwa miesiące. Inwazja kolejnych tytułów z tej serii jest więc przesądzona.

BRZYDKA, ALE SERCE MA ZŁOTE...
Tenchu zmierza na Xboxa 360 i wygląda fatalnie, przynajmniej na screenach. Tenchu Senran na razie zapowiedziano jedynie w Japonii, a premiera już na początku października.

TONY SOPRANO R.I.P.
...przynajmniej na Xboksie 360, na którą to konsolę gra się nie ukaże. Jako powód THQ podało, iż skok jakościowy między wersjami na obecne konsole a Xboxa 360 nie byłby zbyt duży. E tam, pewnie im się nie chce...

GITAROWY BOHATER DWA
Fani rzępolenia na plastikowej gitarze ucieszą się z premiery sequela Guitar Hero – gra ukaże się w Europie w listopadzie i znajdzie się w niej aż 55 nowych kawałków,a gitarka będzie kompatybilna z PS3.

N[E]O COMMENTS

GDZIE TE AUTORYTETY..

MATT

Wzięło mnie dość poważnie na przemyślenia dotyczące wizjonerów cyfrowej rozrywki. Obsesyjnie myślę o Miyamoto, Suzukim, Mizuguchim, Sakaguchim, Itagakim. Dlaczego? Być może dlatego, że kiedy patrzę na biedę w postaci grywalnych Piratów z Karaibów, Skoku przez Płot, czy Epoki Lodowcowej, to coraz częściej zastanawiam się, gdzie są ci wszyscy geniusze, którzy dawniej sprawiali, że najpierw kupowało się ich gry, a potem konsole, które je pociągną. Nie powiecie mi przecież, że czytając o Legendzie Jacka Sparrowa (PS2, PC) postanowiliście wysupłać ostatnie oszczędności, aby zdobyć tę perłę przemysłu rozrywkowego. No więc właśnie. Zakłada się (i to dosyć odważnie), że PS2 chyli się ku końcowi, a ludzie, którzy nie mają zamiaru w najbliższym czasie go „zezłomować", skazani będą na crapy i mocarne tytuły na licencjach Disneya. Sporo w tym prawdy – wiadomo przecież, że najwięksi z największych kupili już dev-kity nowej generacji i od dawien dawna piszą gry na PS3 i X360. Jednak nie nazwiska, a gry sprawiają, że o żółtych mistrzach mówimy z szacunkiem. Ostatnio nauczyłem się, że ślepa wiara w to co robią, potrafi nieźle kopnąć w tyłek. Ogromnego minusa zalicza u mnie Tetsuya Mizuguchi, którego miłość do Microsoftu najwyraźniej poprzestawiała mu priorytety. Kiedyś, jeszcze w czasach, gdy mr. Tetsuya dłubał przy REZ – mówił, że nie obchodzi go fakt, czy jego gra się sprzeda, czy nie. Najważniejsze, że REZ wygląda tak, jak on tego chce. Kropka. I zgoda – REZ się nie sprzedał, ale już na punkcie Lumines świat oszalał. Teraz co prawda czeka nas zalew luminek (na telefony komórkowe, na PS3, na X360, na PSP), ale nie to mnie dobija. Okazało się bowiem, że 99 Nights – slasher zrobiony przez pana Tetsuyę na X360 to totalny... żart? Nudny, wolny, słaby, bez powera... No i ta wielka żaba w roli bossa. Cóż, dla odmiany warto wyznawać teraz Atsushiego Inabę. Viewtiful Joe i Okami to zabawki, które na nowo definiują świat gier, a którymi bawić się można do upadłego! A może zaufać po prostu słowom Miela („Mówi się, że prawdziwy geniusz bezwstydnie kradnie pomysły innych i przepuszczając jeprzez swoją wizję, tworzy z nich coś nowego, potrafiącego zadziwić cały świat") i bić pokłony Microsoftowi. W końcu to M$ podpatrzył, jak skuteczny jest (wymyślony przez Valve) system sprzedawania gier i demek online (STEAM), a potem... no cóż, a potem świat nie mógł przestać mówić o Microsoft Xbox Live. ■■

N(E)O COMMENTS

OKAMI I SAVISHA

MARCELLUS

Dla nas wszystkich opowieści o Amaterasu, Susano, cesarskim mieczu zwanym Kusanagi-no-tsurugi (czyje to nazwisko, no czyje?), klejnotach, zwierciadłach i demonie-smoku Orochi tchną tajemniczością, ale dla japończyków są absolutnym przedszkolem kulturowym. Coś jak dla nas Szewczyk (Susano) i Smok Wawelski (Orochi), choć nie da się ukryć, że ich legendy brzmią jakoś poważniej... Przynajmniej dla nas, bo podejrzewam, że w Japonii temat jest już mocno wyświechtany i w pewnym sensie odpychający dla przeciętnego japońskiego gracza – „przecież to jakieś bajeczki dla smarków, phi, dajcie mi tu smukłego, wysokiego bishonena o imieniu Zygfryd z zweihanderem w łapach". No dobra, ale teraz weźcie i popatrzcie na tego bishonena – jest wysoki, gdy Japończycy są generalnie niscy, jest smukły, gdy oni są raczej krępej budowy, ma blond lub w ogóle białe włosy i, najczęściej, dość długi, ostry nos. A przecież mieszkańcy Nipponu są ciemnowłosi i mają małe nosy. Na dokładkę bisho walczy dwuręcznym, ciężkim mieczem, czymś, co jest obce japońskiej tradycji oręża, a gdy w ogóle jest przykładowym Zygfrydem z Soul Calibura, to jeszcze zakuty jest w gołą stal, czyli coś, czego na wypach nie stosowali. Ważne jest to, że Japończycy dość często chcą, by postaciami w grach byli „długonosi barbarzyńcy", czyli europejczycy. My, znaczy się. W końcu jesteśmy obcy, prawda? Przecież te wielkie miecze nie wzięły się tam znikąd, podobnie namiętność do niemieckich nazw i imion. Ale, mimo wszystko, zostaliśmy przefiltrowani przez japońską kulturę i staliśmy się pogardzanymi przez nas samych bishonenami. W grach tworzonych w kulturze europejskiej nie widać aż takiej fascynacji „japońszczyzną", raczej importujemy niż przetwarzamy. Jest tylko jeden utrwalony mit – samuraje (i ninja) są niepokonani w walce, a katany są najlepszą bronią białą w całej historii ludzkości. Co jest mocno dyskusyjne, gdyż ani samuraje nie musieli stawać przeciwko rycerzom, ani ich katany nie musiały się krzyżować z zweihanderami... Wydaje się, że mit ten powstał samoistnie, na fali filmów o samurajach i ninjach oraz z powodu legendarnej ostrości katany. Ale to już temat na zupełnie inny artykuł, który, być może, kiedyś popełnię.

Jakkolwiek by nie było – Okami jest grą piękną, a dla mnie najfajniejsze w niej jest to, że japończycy cały czas bawią się swoją historią i swymi legendami. U nas (w Polsce) wszystkie legendy lub na wpół legendarni bohaterowie zostali zapomniani. A przecież można by było zrobić slasher z Zawiszą Czarnym (Savisha the Black, hihi) w roli głównej, który siekałby masy ludzkich lub demonicznych przeciwników i walczył ze złym do szpiku kości Ulrykiem von Jungingenem na przykład, albo byłby jednym z „generałów" w naszej wersji Dynasty Warriors – „Grunewald Knights" lub „Tannenberg Knights". Hej, kurcze, to by się mogło sprzedać... W Japonii, hehe. ■■

INFO
DEVELOPER: EDEN STUDIOS
WYDAWCA: ATARI
TERMIN: PAŹDZIERNIK

Test Drive Unlimited

PS2 | PSP | XBOX 360 SUPERFURY NA HAWAJACH

Ta seria gier wyścigowych z długimi tradycjami już niebawem doczeka się kolejnej odsłony. Zasłużona dla branży elektronicznej rozrywki firma Eden Studios, której poprzednie dokonania na poletku wyścigów obejmują między innymi świetne V-Rally 2 i nieco gorsze Need For Speed: Porsche Unleashed i V-Rally 3, przygotowuje już od dłuższego czasu jej najnowszą część, Test Drive Unlimited.

Podtytuł pochodzi od zapowiadającego się najbardziej imponująco elementu gry, czyli otwartego świata, po którym przyjdzie nam rozbijać się obłędnie drogimi samochodami i motocyklami. Do dyspozycji gracza twórcy oddać zamierzają całą hawajską wyspę Oahu, a wraz z nią ponad 1600 kilometrów dokładnie odwzorowanych dróg. Wśród tych rajskich krajobrazów przyjdzie nam kupować domy, wymarzone samochody i motory, by buszować nimi w poszukiwaniu poukrywanych rozmaitych misji i wyzwań.

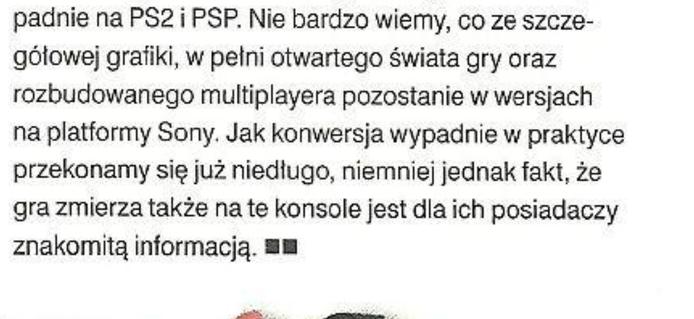
Dane nam było zapoznać się z nowym Test Drivem nieco bliżej i musimy przyznać, że możliwość pojechania gdzie tylko dusza zapragnie i odkrywania zakamarków i tajemnic wyspy wciąga jak odkurzacz. Duża w tym zasługa fajnego modelu jazdy, który mimo tego, że nie rewolucjonizuje gatunku, daje dużo radości z samego prowadzenia fury. Samochody dobrze reagują w zakrętach, a prędkości osiągane na prostych odcinkach autostrad zapewniają odpowiedni zastrzyk adrenaliny. Oczywiście nie należy zbytnio szaleć – tropiki tropikami, ale służby mundurowe funkcjonują także tutaj. A płacenie mandatów do najfajniejszych rzeczy nie należy. Grafika w grze nie jest zła, ale tak naprawdę wrażenie robią tylko śliczne modele samochodów – reszta wykonana jest przyzwoicie, ale bez rewelacji.

Asortyment pojazdów zapowiada się bardzo imponująco. W grze znajdzie się łącznie ponad 120 wehikułów znanych producentów, takich jak Lamborghini, Ducati, Aston Martin, Alfa Romeo czy Dodge. Naszym nabytkom będziemy mogli nadać nieco indywidualnego charakteru dzięki przeróżnym modyfikacjom. Również nasze alter ego siedzące za kierownicą ubierzemy wedle życzenia. Od razu należy zaznaczyć, że Test Drive Unlimited zapowiada się na wymarzony tytuł dla miłośników przeróżnych szczegółów w grach. Można będzie na przykład podnosić i opuszczać szyby w swoim aucie, nie zabraknie bawienia się otwieranymi drzwiami do garażu, a nawet możliwości ustawienia fotela kierowcy w odpowiadającej nam odległości od deski rozdzielczej, co umożliwi każdemu określenie pożądanego stosunku widoczności drogi do miejsca zajmowanego przez w pełni animowane, dokładnie odwzorowane wnętrze.

SŁUŻBY MUNDUROWE FUNKCJONUJĄ TAKŻE TUTAJ. A PŁACENIE MANDATÓW DO NAJFAJNIEJSZYCH RZECZY NIE NALEŻY

Twórcy bardzo duży nacisk kładą na multiplayer online. Gra umożliwi wspólne przemierzanie wyspy, łączenie się w kluby, wymienianie samochodami, dobieranie graczy do zabawy z wykorzystaniem systemu TrueSkill i wiele innych rzeczy. Autorzy planują także wprowadzenie sporej ilości dodatkowych materiałów do ściągnięcia z Xbox Live Marketplace i zapewniają, że gdy znudzą nam się pojazdy dostępne od początku w grze, będziemy mogli ściągnąć z sieci kilkadziesiąt dodatkowych maszyn!

Jesteśmy szalenie ciekawi, jak nowy Test Drive wypadnie na PS2 i PSP. Nie bardzo wiemy, co ze szczegółowej grafiki, w pełni otwartego świata gry oraz rozbudowanego multiplayera pozostanie w wersjach na platformy Sony. Jak konwersja wypadnie w praktyce przekonamy się już niedługo, niemniej jednak fakt, że gra zmierza także na te konsole jest dla ich posiadaczy znakomitą informacją. ■■



W PRODUKCJI

NAJNOWSZE PROJEKTY OD[illegible]ED ŚWIATEM

STAR TREK: ENCOUNTERS

Star Trek: Encounters to zręcznościowa, kosmiczna strzelanina, w której za pomocą naszego statku niszczyć będziemy hordy wrogich jednostek. Miłośnicy świata Star Trek znajdą tutaj oryginalne pojazdy, bronie i postacie, znane ze wszystkich generacji uniwersum Star Trek. Samych pojazdów ma być blisko sześćdziesiąt rodzajów! Gra zawierać będzie wiele trybów rozgrywki, w tym także multiplayer. Dla miłośników tematu – jak znalazł.

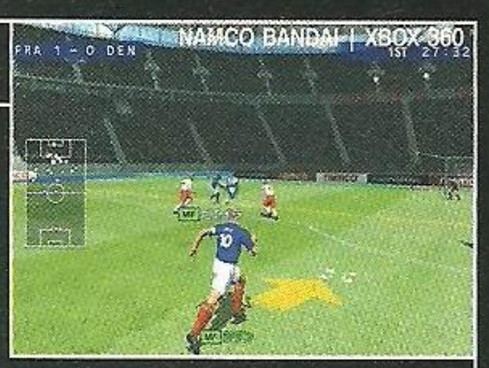
SHINNING FORCE EXA

Nie chodzi tu co prawda o kontynuację słynnego dreszczowca, ale o kolejną część znanej serii gier RPG Shining Force, której nowa inkarnacja będzie nosić podtytuł Exa. Wiele elementów, takich jak system walki czy rozwoju postaci przeniesionych zostanie bezpośrednio z Shining Force Neo. Standardowo dla serii Shining Force znajdziemy tu wiele ras i klas postaci. Gra w Japonii powinna się pojawić w czwartym kwartale tego roku na PlayStation 2.

HOT SHOTS TENNIS

Już niebawem pojawi się na PS2 Hot Shots Tennis, w której zabawne postacie z dużymi głowami będą walczyć na kortach o sportowe trofea. Pojawi się kilka trybów rozgrywki, dzięki którym gra ma nie znudzić się zbyt szybko. Autorzy zapowiadają, że nie zabraknie także bonusów czekających na odblokowanie, jak nowe stroje dla naszych zawodników, czy dodatkowe korty. Zapowiada się prosta i przyjemna gra, traktująca tenis z przymrużeniem oka.

LOVE FOOTBALL



Konkurencja na polu gier o najpopularniejszym sporcie świata rośnie. Obok nowych edycji znanych serii na Xboksie 360 pojawia się jeszcze jeden zawodnik – Love Soccer, za którego odpowiada firma Namco. Gra ukazała się już w Japonii i choć losy jej ewentualnej premiery poza tym krajem nie są na razie znane, nie jesteśmy pewni, czy jest na co czekać. Zbyt dobrze pamiętamy takie eksperymenty jak 90 Minutes czy World Fantasista, a na dokładkę gra wygląda jak kupa... śmiechu.

Twoje płyty zawsze sprawne

cena regeneracji 12 zł
koszt wysyłki 9,95 zł.
od 5 płyt koszty wysyłki gratis

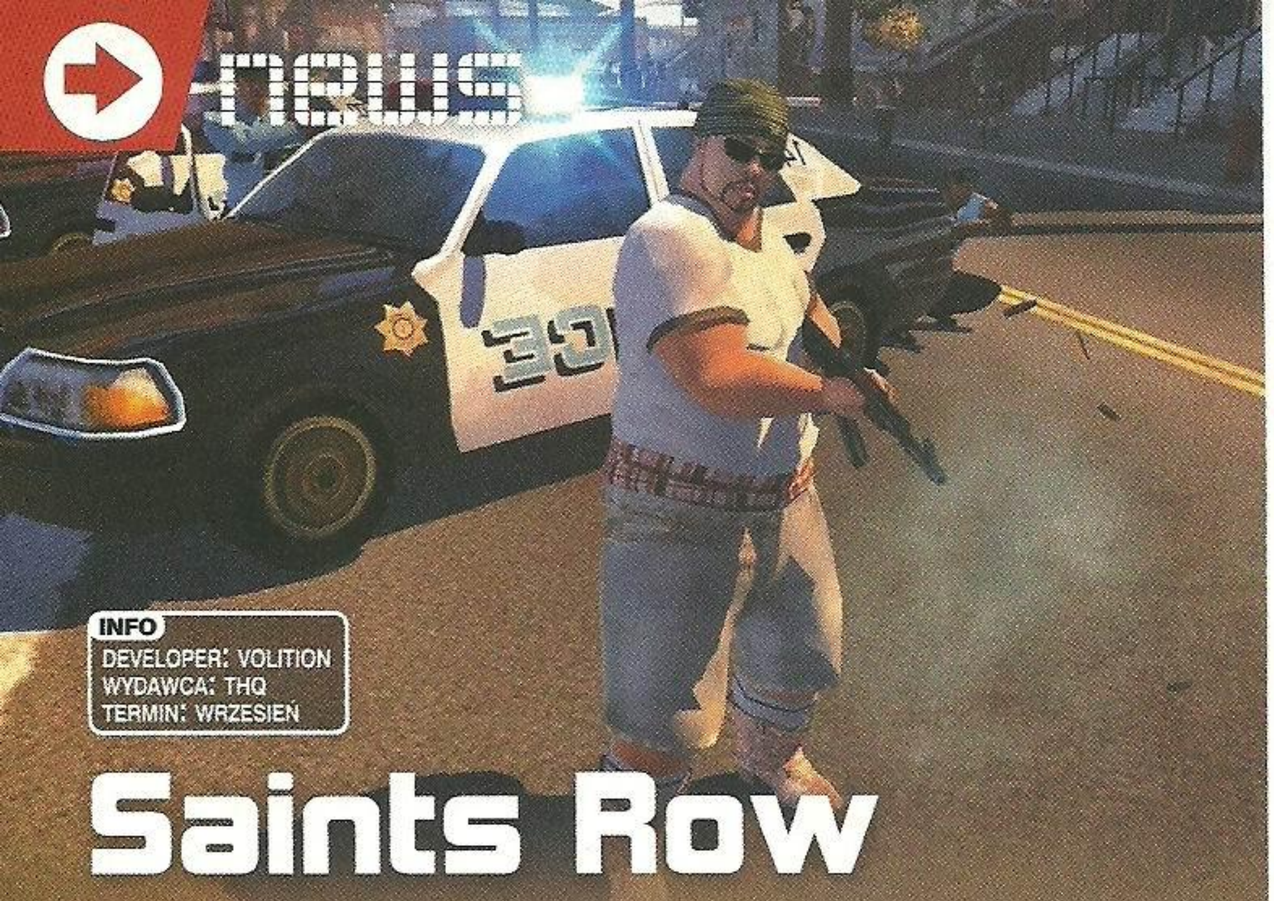
- przesyłane płyty do regeneracji prosimy dobrze zabezpieczyć na czas transportu
- prosimy o przesyłki polecone i wyłącznie na adres: EXE, ul.Kolista 8, 54-152 Wrocław

PROFESJONALNE CENTRUM NAPRAWY

jeśli chcesz rozszerzyć swój biznes o usługę regeneracji - zapraszamy do współpracy

więcej informacji o maszynach i technologii: **www.exe.com.pl/tdr**

tel. 071 3537002 **email: tdr@exe.com.pl**



INFO
DEVELOPER: VOLITION
WYDAWCA: THQ
TERMIN: WRZESIEŃ

Saints Row

XBOX 360 KLONY GTA W NATARCIU

Już na dniach ukaże się na Xboxa 360 Saints Row, pierwsza z fali free-roamingowych gier mających wkrótce ukazać się na tę platformę. Saints Row będzie typowym klonem GTA, którego autorzy postawili na niezawodną kombinację „homies-bling bling-bitches". Innymi słowy, będzie to gra o walkach gangów ziomali w fikcyjnym mieście Stillwater. Mieliśmy okazję zapoznać się z wersją demonstracyjną gry, która dała nam jako takie wyobrażenie o tym, czego możemy się spodziewać. Od razu też unaoczniła nam, jak wiele elementów zapożyczono z wielkiej serii Rockstar.

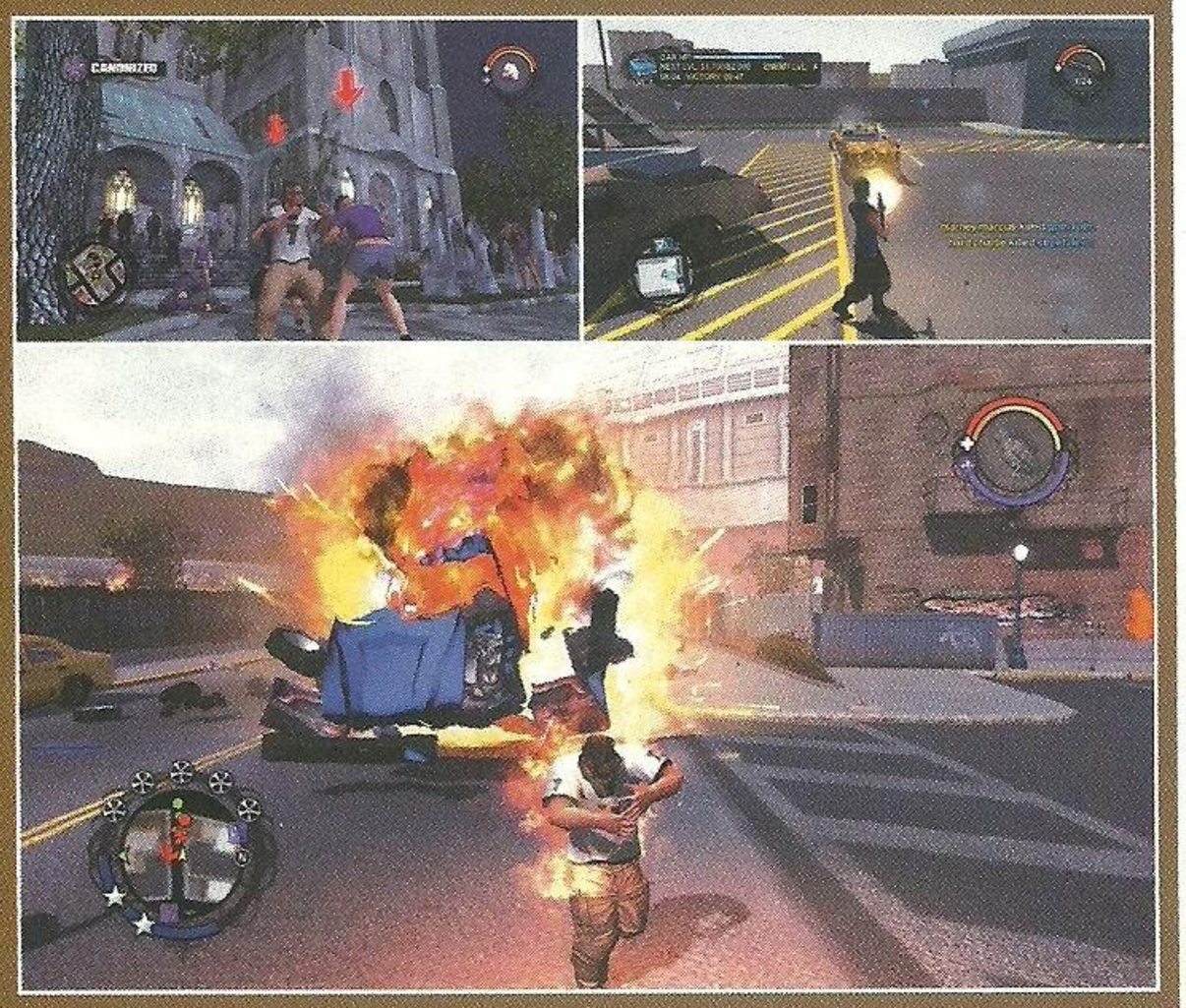
Na początku dema mamy możliwość stworzenia naszego ziomka. Do wyboru było kilku spreparowanych przez autorów gostków, których wygląd mogliśmy zmieniać, niestety, w dość ograniczonym zakresie, ponieważ wiele opcji w demie było niedostępnych. Szybko stworzyliśmy sobie spasłego, wylewającego się z jeansów białasa, z wielkim, pomarańczowym irokezem i ruszyliśmy w miasto. Nasz bohater błyskawicznie wpadł w tarapaty i znalazł się w centrum wojny gangów. Szybko także stało się jasne, że przyłączy się do tytułowych Saints.

Gra czerpie tak wiele z serii GTA, że można spokojnie wkręcić kolegę, że to jej następna część. Identyczny jest schemat wykonywania misji – mamy zaznaczone na mapie miejsca, gdzie możemy podjąć jakieś wyzwanie, jest też mapa w rogu ekranu pokazującą co i jak, możemy kazać naszym ziomkom przyłączyć się do nas (w trakcie gry będziemy zdobywać szacunek naszego gangu, co pozwoli nam zgromadzić przy sobie większą liczbę bandziorów). W mieście są sklepy z bronią (na wzór Ammu-nation), gdy strzelimy w przejeżdżający samochód, kierowca odjedzie w panice, a nasz przełożony kontaktuje się z nami przez komórkę. Możemy też skuć dowolnego przechodnia na ulicy, a wypadnie z niego trochę zielonych. Nasz debeściak potrafi wspinać się i przeskakiwać płoty, pływać, może także sprintować i kucać. Czy to czasem nie brzmi, jak wyliczanie zawartości GTA San Andreas?

Zastanawiającą rzeczą w demie było niewielkie zainteresowanie policji naszą osobą. Albo było to celowe zagranie ze strony autorów, aby ludzie, którzy chcą sprawdzić w akcji grę, mogli bezstresowo porozrabiać, albo policja w Stillwater będzie znacznie mniejszym zagrożeniem dla naszej przestępczej działalności niż w grze Rockstar. Trzeba było naprawdę się postarać, aby zwrócić ich uwagę – wjechanie im w tył radiowozu czy zabicie pięciu przechodniów pod komisariatem nie rozsierdziło stróżów prawa. Również pojazdy, którymi rozbijałem się po mieście, były bardzo wytrzymałe. Dziesięć czołowych gongów to dla nich pikuś. Ot, maska się pognie, poleci dym z silnika, ale żeby zamienić samochód w kulę ognia, trzeba było się wykazać dużą cierpliwością.

Gra prezentuje się dość porządnie, jednak ma drobne problemy z trzymaniem stałej liczby klatek animacji. Wierzymy, że ukończony produkt będzie pozbawiony tego feleru. Saints Row to dość wierny klon GTA, o którego jakości ciężko dziś wyrokować, jednak fani gatunku nie powinni być zawiedzeni. Recenzja za miesiąc.

■■ Blizz



INFO
DEVELOPER: CAPCOM
WYDAWCA: CAPCOM
TERMIN: ZIMA 2006

Devil Kings 2

PLAYSTATION 2 WIĘCEJ, SZYBCIEJ, MOCNIEJ... I TYLE

Zacznijmy od spraw oczywistych. Devil Kings miało być odpowiedzią Capcomu na rosnącą popularność wojennego slashera Dynasty Warriors. I tu niespodzianka! Nowy projekt Kobayashiego, mimo iż odkrywczy specjalnie nie był, stał się świetną i widowiskową alternatywą dla chińskiej klepanki od KOEI. Samotny wojownik przerzedzający armie żołnierzy przy akompaniamencie okrzyków, rozbłysków, combosów i specjałów, to coś, czego seria Dynasty Warriors nigdy nie widziała. A zasady zabawy proste były do bólu – wystarczyło naparzać w kwadrat i trójkąt na padzie tak długo, aż bohater wytnie wszystko, co stanie mu na drodze. Pisząc o drugiej części Devil Kings można spokojnie powoływać się na jedynkę. Obie gry są praktycznie takie same – różnią się zaledwie kilkoma kosmetycznymi elementami, o których za chwilę. W dalszym ciągu jednak Devil Kings to podbijanie kolejnych obszarów i samodzielne rezanie tysięcy wrogów. Zabawa jest nie do opisania!

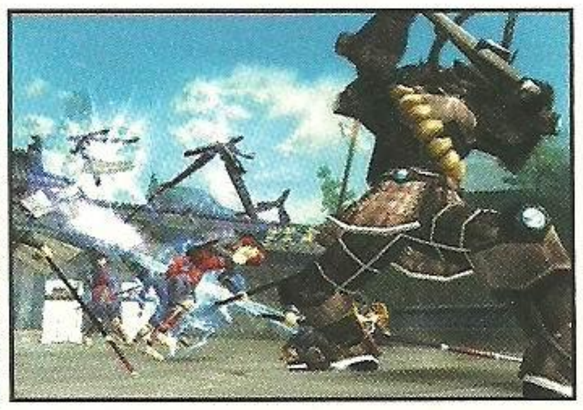
Capcom zauważył wreszcie, że tak potężny slasher, jak Devil Kings 2, domaga się sklepu oraz waluty, za którą wojownicy dokonają „drobnych" zakupów. Ogromną bolączką pierwszego Devil Kings był fakt, że wojownik przez cały czas popylał z jednym mieczem i zbroją, a jedyne co mógł, to podnosić statystyki swego uzbrojenia. Tym razem w grę wchodzi potężny sklep, w którym łykniemy dosłownie wszystko – od nowych mieczy i zbroi, aż po artefakty i dopałki do statystyk. Fanatycy podbijania umiejętności będą w siódmym niebie – w grze lewelują się wojownicy, lewelują się bronie, a nawet długo i regularnie używane specjały. Statystyki fantastycznie przekładają się potem na samą rozgrywkę. Mocniejszy atak, potężniejszy specjał – to wszystko widać, słychać i czuć w akcji! Niestety, choć bardzo liczyłem na progres, w drugiej części gry mamy do czynienia z ilościami przeciwników zbliżonymi do jedynki. Nadal jest ich dwudziestu, góra trzydziestu na ekranie, a kolejne grupki nadbiegają w momencie, gdy ubijemy obecnych. Capcom w dalszym ciągu nie potrafi rozgryźć, jakim cudem PlayStation 2 przeliczało setki wojowników w Spartan: Total Warrior.

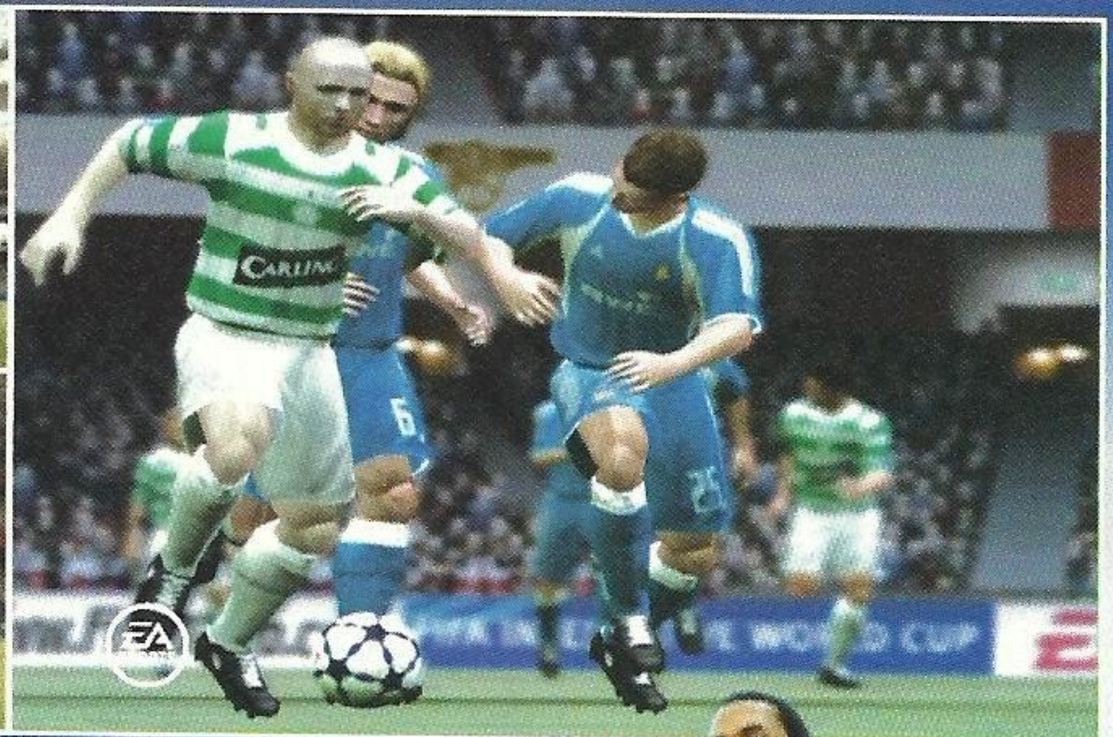
Devil Kings 2 to również miejsce dla nowych wojowników. Ze starej stawki odeszło kilku wymiataczy, a na ich miejsce wskoczyli nowi. Nie chcę Wam psuć niespodzianki, zdradzając o kogo dokładnie chodzi, ale nie ma sensu płakać za tymi, których nie znajdziecie w początkowym składzie. Wystarczy dokładniej przekopać grę! Jeśli jednak przyjrzymy się uważniej, to gra będzie tak naprawdę kopią hitu sprzed półtora roku. Sklep, rozbudowane statystyki i kilku nowych wojowników to za mało, by Devil Kings 2 nazwać czymś nowym i odkrywczym.

Devil Kings 2 to w dalszym ciągu fantastyczna siekanka od której bardzo ciężko się oderwać. Kiedy wojownik nurkuje w nadbiegającej hordzie wrogów i zaczyna dziesiątkować ich od środka, miód wypływa przez każdy otwór konsoli! Gra ponownie punktuje kilkusetciosowe combosy – tym razem jednak wypłaca za nie nagrody. Aha, jeśli byliście zwolennikami głupkowatego humoru poprzedniej części, to musicie koniecznie wiedzieć, że Capcom z niego nie zrezygnował! W rolach głównych w dalszym ciągu występują potężni, wiecznie niezadowoleni lordowie oraz cała masa lizusów biegających im koło pupy.

Tak czy inaczej, niebawem właściciele PS2 dostaną jeden z najintensywniejszych slasherów.

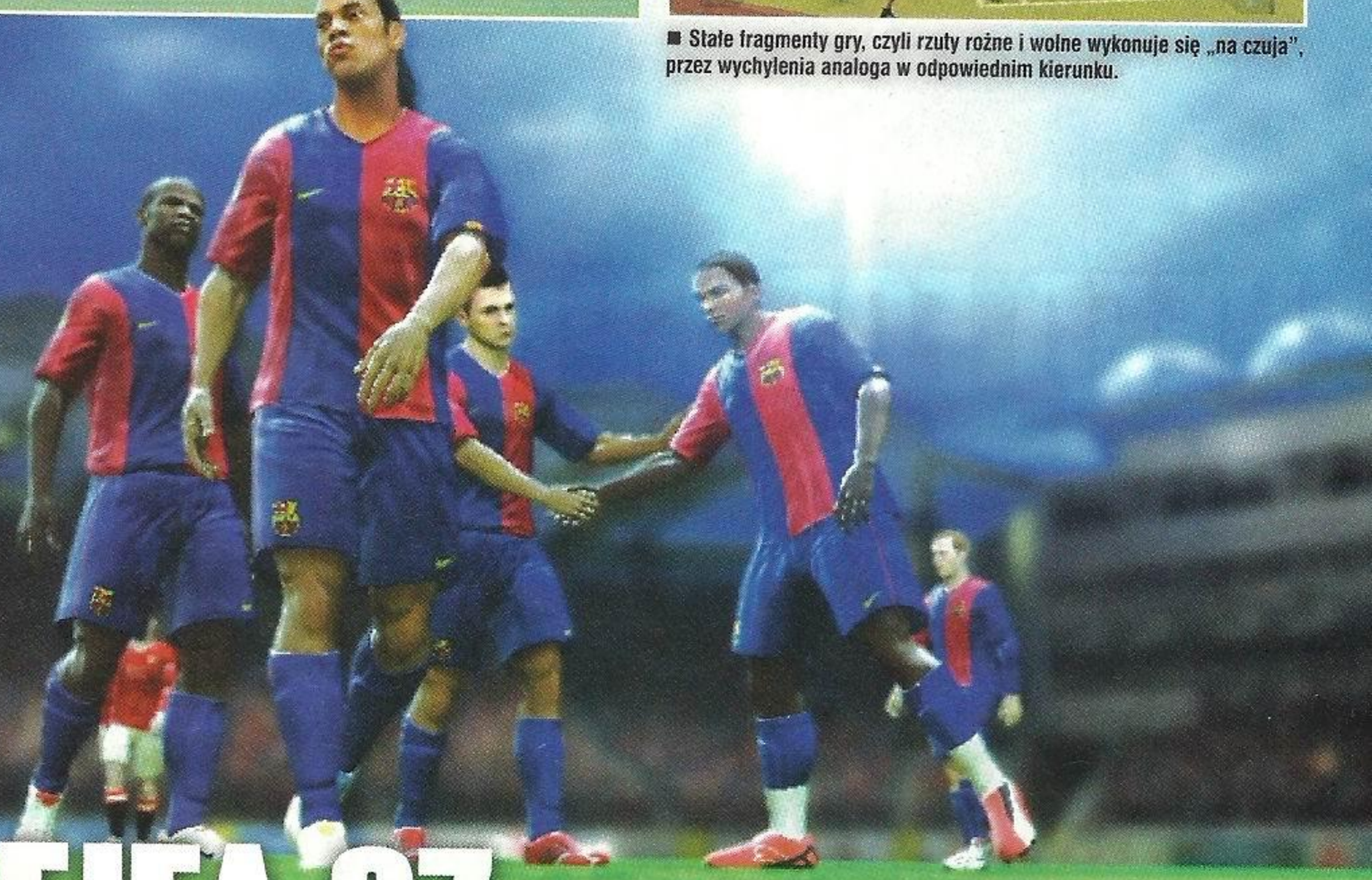
■■ Matt





■ Stałe fragmenty gry, czyli rzuty rożne i wolne wykonuje się „na czuja", przez wychylenia analoga w odpowiednim kierunku.

■ W trybie widescreen i kamerze Tele widać praktycznie połowę boiska! Świetna sprawa dla fanów taktycznej zabawy.



FIFA 07

PS2 | XBOX | GCN NOWY SEZON ROZPOCZĘTY

W sierpniu Electronic Arts przygotowało w warszawskiej restauracji Champions pierwszą prezentację swojej gry piłkarskiej, która rokrocznie bije rekordy popularności. Na spotkanie sporej grupy dziennikarzy, w tym także z Węgier i Rosji (te państwa bowiem po raz pierwszy dostaną zlokalizowane wersje gry) przybył Joe Booth, główny producent tegorocznej edycji. Warto pokusić się o stwierdzenie, że EA od niedawna pracuje nad zmianą wizerunku bezdusznej korporacji, promując na równi z grami ich producentów, którzy mają pokazać „ludzką twarz" i sprawić, że gry będą utożsamiane z ludźmi, a nie znaczkiem EA. NFS, czy FIFA właśnie, są tego przykładami.

No więc, Joe Booth to sympatyczny trzydziestokilkulatek, który wcześniej pracował w Ubisoft. Jak każdy Anglik zna się na piłce, jest fanem Leeds United (ach był taki sezon, kiedy grali porywająco – Harte, Viduka, Kewell, Smith...), a także lubi i szanuje Pro Evo, które po części stanowi inspirację dla autorów FIFA. Jak stwierdził, da z siebie wszystko, żeby Fifę ulepszyć. Na imprezę przybył również pierwszy głos RP, Dariusz Szpakowski, z którym można było zamienić kilka zdań, choć nic specjalnie ciekawego na temat samych sesji nagraniowych akurat nie miał do powiedzenia – dla niego to po prostu praca. Po krótkiej prezentacji żurnaliści z prasy codziennej i cotygodniowej rzucili się na pikantne skrzydełka i ciasto, z czego skwapliwie skorzystaliśmy z Banańskim i spokojnie obadaliśmy sobie nową Fifkę.

Na pierwszy (i drugi, bo z prezentacji wyszedłem z roboczą wersją pod pachą) rzut oka to najlepsza FIFA, z jaką miałem do czynienia na PS2. Owszem, mówiłem to przy okazji zeszłorocznej edycji, ale widać, że po raz kolejny coś się ruszyło. W poprzedniej części narzekałem trochę na zbyt defensywną postawę zawodników, którzy dość wolno zbierali się do ataków – w tym roku odczułem wyraźną poprawę. W przypadku kontrataków nie jest to może szarża całego zespołu na połowę przeciwnika, bo dalej na początku trzeba sobie radzić głównie dwójką napastników, ale skrzydłowi włączają się częściej i szybciej, środkowy pomocnik wychyla się tak, by mu odegrać po przyjęciu strikerem plecami do bramki, a i obrońcy jakby żwawiej robią „wyjazd" po przejęciu piłki, choć niektórzy mają aż za mocno zaakcentowane ofensywne chęci. Scrolling boiska jest bodaj najpłynniejszy od stu lat; praktycznie nic się nie haczy i nie szarpie. Fizyka piłki również została jakby doszlifowana; lepiej podskakuje na murawie przy podaniach, parabola lotu przy długich podaniach jest bardziej realna, a odbitki po interwencjach bramkarzy (czy słupku lub poprzeczce) lecą częściej w boisko, niż na boki lub za linię końcową, co prowokuje efektowne dobitki i strzały sytuacyjne.

Podobieństwa z Pro Evo nie kończą się na identycznym sterowaniu. Przy długich piłkach na głowę można się przepychać z obrońcami, próbować ich obchodzić i wychodzić przed nich, a przy strzałach, gdy przytrzymamy R2, zawodnik uderzy zewnętrzną częścią stopy. Są trzy rodzaje dośrodkowań – długie, średnie i po ziemi, a stałe fragmenty gry bardzo przypominają już te z PESa. Zwody uzyskiwane przez przytrzymanie R2 są wprawdzie raczej mało przydatne, ale zeszłoroczny patent z przyjęciem piłki z jednoczesnym odejściem w dowolnym kierunku (osiągany przez wychylenie prawego analoga przed przyjęciem) sprawdza się bardzo dobrze, szczególnie, gdy chcemy, by skrzydłowy od razu wypuścił sobie kulę i zasuwał do przodu. Świetnie też, że można podkręcać, wychylając po strzale gałkę w odpowiednim kierunku. Aha! Wreszcie te cholerne, fifowe strzały mają siłę i moc, można huknąć sprzed pola karnego i poczuć ten power, z jakim kopią Gerrard, Lampard czy Ballack.

To wszystko sprawia, że gra stała się w wielu aspektach dość podobna do ostatniego Pro Evo – wierzcie w to, lub nie. Wprawdzie nie ma super cancela (albo o nim jeszcze nie wiemy, hehe), ale PESowi wymiatacze będą z miejsca wymiatać również i w FIFA 07, co zaobserwowałem, gdy skorzystałem z nadarzającej się okazji i poprosiłem Eśka, ARO i Brata o to, by rozegrali kilka meczyków i przyjrzeli się grze.

Rozegrałem z Marcellusem w redakcji na razie kilkanaście pojedynków i wspólnie zauważyliśmy jeden niepokojący szkopuł – większość bramek wpada po dobitkach, bo bramkarze wyciągają sporo trudnych piłek, ale strasznie długo się po nich zbierają i napastnik na ogół zdąży doskoczyć do kuli. Często także puszczają strzały w krótki róg, a przecież tu właśnie powinni mieć przewagę nad napastnikami. Mam nadzieję, że do czasu ostatecznej wersji EA podkręci reakcje golkiperów.

Tak czy inaczej, FIFA już nie jest grą, z której można się jedynie nabijać. O nie. Rozegramy kilkadziesiąt spotkań i za miesiąc wydamy ostateczny werdykt. **Gulash** ■■

■ Orange Ekstraklasa i tryb menedżerski to, oprócz polskiego komentarza, po raz kolejny mocne punty nowej edycji FIFA.

NOWOŚCI W FIFA 07

Co roku FIFA proponuje kilka nowości nie tylko w samym aspekcie czysto piłkarskim. W tym roku największą z nich będą tak zwane Interaktywne Ligi grane online. Powiedzmy, że w sobotę gra liga angielska i jest mecz Chelsea – Man United. W czwartek otwiera się specjalna opcja Ligi i tysiące fanów obu zespołów gra ze sobą przed dwie doby. Wyniki są jakoś tam przetwarzane i wyłoniony jest zwycięzca (klub), który w wirtualnej lidze na serwerach EA otrzymuje punkty. W ten sposób odtworzone będą ligi: angielska, meksykańska, francuska i niemiecka, czyli krajów, które mają najlepszy wskaźnik zabawy online (Meksykanie mieszkają w USA, pamiętajcie). Fajna sprawa, ciekawe jak się rozwinie w kolejnych edycjach gry.

Drugą z nowości wartych odnotowania jest to, o co prosiłem przy ubiegłorocznej recenzji wersji na PSP. Gracie ligę na PS2, wyjeżdżacie na weekend, łączycie PS2 z PSP i przerzucacie dane, a dalej kontynuujecie na PSP aż do powrotu, gdzie ponownie łączycie obie konsole. Kolejną sprawą jest rozszerzenie trybu menedżerskiego (czyli ligi właśnie) o kilka opcji, między innymi o sprawy związane z kontraktami piłkarzy. Czy jest tego więcej? Zobaczymy.

NEED FOR SPEED CARBON

INFO
DEVELOPER: ELECTRONIC ARTS
WYDAWCA: ELECTRONIC ARTS
TERMIN: LISTOPAD

PS2 | PS3 | XBOX | XBOX 360 | GCN | WII **RAPORT Z POKAZU W PRADZE**

Na pierwszej prezentacji gry w Pradze wreszcie mogłem z bliska przyjrzeć się zapowiadanym przez twórców nowościom. Na początku postanowiłem trochę zmienić wygląd auta (więcej ramce). Gdy już byłem zadowolony z efektów, przystąpiłem do wyścigów na ulicach Palmont i w kanionie Carbon. Sprawdziłem w akcji samochody wszystkich trzech klas – exotica, czyli Lamborghini Gallardo, klasycznego amerykańskiego muscle cara Chevroleta Camaro oraz przedstawiciela klasy Tuners – Mitsubishi Lancer Evo VIII. Samochody różnią się trochę charakterystyką, choć nie drastycznie – to w końcu nie żaden symulator, tylko stary, dobry NFS.

PRAGUE DRIFT

Na liście trybów gry i rodzajów wyścigów jest sporo zmian. Będą oczywiście klasyczne Circuit i Sprint, oraz znany z Most Wanted Speedtrap. Wielu z Was zapewne ucieszy się z powracającego w Carbonie trybu Drift. Przeszedł kilka znacznych modyfikacji – trasy, po których teraz przyjdzie jeździć, podzielone zostaną na strefy, w których będziemy mogli liczyć na większe bonusy punktowe. W połączeniu z bonusem przyznawanym w zależności od naszej prędkości (teraz w Drifcie będzie można używać nitro!), gra w znaczny sposób premiować będzie ryzykowne zachowania (łączone w kombosy szybkie poślizgi tuż przy bandzie zaowocują najlepszymi wynikami). Po sprawdzeniu nowych zasad w akcji mogę powiedzieć jedno – odświeżony Drift wciąga jeszcze mocniej, niż poprzedni i zawiera tony miodu. Tym razem twórcy zdecydowali się nie umieszczaćw nowym NFSie trybu Drag, któremu chcą dać rok odpoczynku i przemodelować go nieco, tak, jak odbyło się to w przypadku Drifta.

Równie dużo emocji, co znane i lubiane rodzaje wyścigów, przyniosą nam zmagania w tytułowym kanionie Carbon. Na jego drogach będziemy mogli zmagać się w trybach Canion Drift i Canion Race (których nazwy mówią chyba same za siebie) oraz przefachowym Canion Duel, który sprawdziłem w akcji. Biorą w nim udział tylko dwa samochody, a pojedynczy event składa się z dwóch przejazdów. Pierwszy startuje przeciwnik, a my depczemy mu po piętach, a potem odwrotnie. Gra naliczą przez cały czas punkty, w zależności jak bardzo jesteśmy odsadzeni/odsadziliśmy rywala. Ten, kto po obu przejazdach ma większy wynik punktowy – wygrywa. Oczywiście punkty na nic się zdadzą, jeżeli zagapicie się i przebijecie przez barierki, lądując malowniczo na dnie kanionu. Zdarza się także, że przeciwnik się przeliczy – gwarantuję, że gdy usłyszycie huk rozbijającego się auta, a przed oczami wyskoczy Wam napis WINNER, uśmiechniecie się z dziką satysfakcją!

■ W akcji gra prezentuje się o wiele lepiej, niż na screenshotach. Samochody są wykonane fantastycznie, a gra świateł jest zachwycająca.

HD ERA PEŁNĄ GĘBĄ

W zeszłym miesiącu wyrwało nam się zdanie, że obawiamy się, iż grafika NFS: Carbon na next-genach nie rozwali nas na łopatki. Dziś możemy to już w radością odszczekać – oprawa wersji na Xboxa 360 prezentuje się znakomicie! Zwłaszcza modele samochodów robią wrażenie – są duże, świetnie wymodelowane i znakomicie oteksturowane. Twórcy gry są szczególnie dumni z zastosowanej technologii cieniowania, dzięki której błyszczący lakier maszyn odbija pięknie całe otoczenie – w klapie bagażnika wyraźnie widać podjeżdżający od tyłu samochód rywala i umykający spod auta asfalt, znakomite są też efekty odbijanego światła. Gra wygląda znacznie, znacznie lepiej, niż Most Wanted.

Nieco gorzej sprawa ma się w przypadku wersji na PS2. Wyraźnie widać, ze poprzednia generacja konsol umiera, a poczciwe PlayStation 2 nie jest w stanie już nikogo zaskoczyć jakością generowanego obrazu. Gra prezentuje się podobnie do obydwu pozycji spod szyldu Underground, zarówno pod względem klimatu, jak i technicznej jakości obrazu. Mam nadzieję, że twórcom uda się wyeliminować drobne problemy z gubiącymi się niekiedy klatkami animacji.

Po krótkim czasie spędzonym z grą mogę jedynie stwierdzić, że póki co Carbon zapowiada się na najlepszą część serii od czasów Hot Pursuit 2, a może i nawet w całej jej historii. Masa ciekawych rodzajów wyścigów, rewelacyjny Autosculpt, przeszło pięćdziesiąt fur, ogromne miasto, pomagierzy podczas wyścigu i poza nimi, next-genowa grafika i świetny model jazdy wywindowały tę grę do czołówki oczekiwanych przeze mnie pozycji. ■■ **Blizzard Beast**

RZEŹBIĘ SOBIE ZDERZACZEK

Tuning wizualny w formie znanej z Undergrounda i późniejszych części serii, zastąpiony został prawdziwą rewolucją. Autosculpt pozwala na własnoręczną modyfikację elementów nadwozia. Narzędzie jest proste w obsłudze, ale możliwości ma ogromne. Za pomocą kilku suwaków możemy każdą część wyginać, poszerzać, wydłużać, skręcać, morfować – kupa, kupa opcji. Zderzaki, spojlery, maski, ba – nawet koła, w których ustawimy szerokość opon, wysokość ich profilu, czy wreszcie kształt samej felgi. Rewelacyjna sprawa.

GBA SP
359,-
GBA SP BRIGHTER BACKLITE SCREEN
419,-

NINTENDO DS LITE
TEL

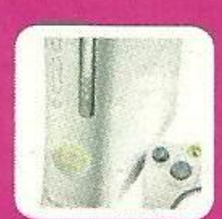
PSP VALUE P.
849,-
PSP CERAMIC WHITE
TEL

GAMECUBE OD
250,-

XBOX
639,-

PS2 SLIM
519,-
PRZY ZAKUPIE PS2 KARTA PAMIĘCI TYLKO
65,-

PS2 SLIM
+WRC RALLY E. LUB
+BUZZ PL
599,-



XBOX 360 PREMIUM
1749,-

XBOX 360 PREMIUM
+GRA
1890,-

189,-

189,-

149,-

199,-

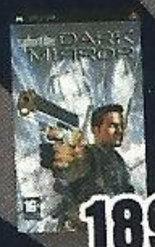
149,-

149,-

129,-

189,-

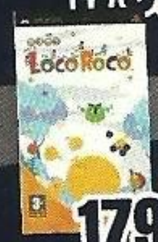
już wkrótce



189,-

175,-

179,-



179,-

tel.

229,-

239,-

229,-

249,-

tel.

tel.

tel.

DOSTAWA W 24h

ELECTRONICDREAMS

Adres: JANA PAWŁA II 45 A PAWILON 43 01-008 Warszawa
Tel: (022) 636 51 14 Kom: 509 533 693 Serwis: 509 533 679
E-mail: electronicdreams@op.pl
www.electronicdreams.pl

WYSYŁKA, RATY, HURT, DETAL
PROFESJONALNY SERWIS, DROBNE USTERKI NAPRAWIAMY OD RĘKI
SKUP, SPRZEDAŻ, WYMIANA GIER, ODTWARZACZE MP3
MOŻLIWOŚĆ NEGOCJACJI CEN
PEŁNA OFERTA NA STRONIE WWW I POD NUMERAMI TELEFONU
NAJWIEKSZY WYBÓR GIER I AKCESORII DO WSZYSTKICH KONSOL

ZAPRASZAMY HURTOWYCH ODBIORCÓW Z CAŁEJ POLSKI

tel.

extra cena

po 99,-

po 75,-

99,-

77,-

tel.

akcesoria do XBOX 360

PS2
STAR WARS BATTLEFRONT II
OPOWIESCI Z NARNI PL
TRUE CRIME NEW YORK CITY
CALL OF DUTY 2 BIG RED ONE
SIMS 2
KING KONG
SMACKDOWN VS RAW 2006
SSX ON TOUR
TOTAL OVERDOSE
007 FROM RUSSIA WITH LOVE
THE WARRIORS
BROTHER IN ARMS E. IN BLOOD
BATTLEFIELD M.COMBAT 2

XBOX 360
QUAKE 4
FIFA 06
AMPED 3
NFS: MOST WANTED
CONDEMNED
KAMEO

MOTO GP 2006
NBA 2K6
NHL 2K6
TOP SPIN

XBOX
THE GODFATHER
TOCA 3
NHL 2K6
NBA 2K6
FIGHT NIGHT ROUND 3
TOMB RAIDER LEGENDS
NFS:MOST WANTED
DRIVER PARALLEL LINES
GTA:SAN ANDREAS
HALO 2
FARCRY INSTINCTS
TOP SPIN
CRIMSON SKIES
TIGER WOODS PGA TOUR 2005
SSX 3

DOAX
RALLISPORT CHALLENGE 2
GHOST RECON A. WARFIGHTER
DEAD OR ALIVE 3
BURNOUT REVENGE
DEF JAM FIGHT FOR NY
FORZA MOTORSPORT
SPLINTER CELL CHAOS THEORY
MECHASSAULT 2
BLACK
NBA STREET V3
PROJECT GOTHAM RACING 2
MIDNIGHT CLUB DUB EDITION
HEROES OF THE PACIFIC
FABLE
CONKER L.&RELOADED
MORROWIND
DOOM 3
PANZER DRAGON ORTA
SCRAPLAND
MOH: EUROPEAN ASSAULT

SECOND SIGHT
MOTO GP 3
CALL OF DUTY
TRUE CRIME NEW YORK CITY
GUN
SSX ON TOUR
KING KONG
PRO EVO 4
ODDWORLD: MUNCH ODYSEE
FULL SPECTRUM WARRIOR
INVISIBLE WAR
FLATOUT

PSP
NFS: MOST WANTED
WRC
CRASH TAG TEAM RACING
WIPEOUT PURE
RIDGE RACER
MEDIEVIL
COLIN 2005

F1 GRAND PRIX
FIFA 06
KAO CHALLENGERS
SPIDER MAN 2
KING KONG
PURSUIT FORCE
APE ESCAPE 3
SMACKDOWN VS RAW 06

NINTENDO DS
NFS: MOST WANTED
ANOTHER CODE
SUPER MARIO DS
PAC-PIX
YOSHI TOUCH & GO
RIDGE RACER
BURNOUT LEGENDS
PROJECT RUB
POKEMON DASH
RAYMAN DS

PASJONUJĄCE WIEŚCI O NOWEJ GENERACJI KONSOL

NEXT-GEN NEWS

PLOTKI Z BRANŻY

MÓW DO MNIE

Jeśli wierzyć plotkom, Wii zostanie wyposażone w system rozpoznawania mowy i przetwarzania jej na tekst. Przyda się to podczas grania przez słaby serwer, albo przy zabawie online z osobą nie posiadającą słuchawek. Co ciekawe, zależnie od tonu głosu wyrazy napisane zostaną małymi lub wielkimi literami. Czerwony kolor i większa czcionka przekażą „rozmówcy", że właśnie na niego krzyczymy, a kursywa odda nasz stres lub złość.

GRAN TURISMO HD

To już oficjalny tytuł pierwszej ścigałki Polyphony Digital na PlayStation 3, co potwierdził Kazunori Yamauchi w wywiadzie dla Famitsu. Stwierdził też, że oprócz GT HD, które jak wiemy jest tak naprawdę hiresową wersją GT4, trwają prace nad pełnoprawnym Gran Turismo 5. A gdzie plotki? Otóż wieść niesie, że będzie wreszcie model zniszczeń dla samochodów. Oby nie robili tej gry pięć lat...

Wakacyjne rozluźnienie wyraźnie udzieliło się branży i niemalże przez dwa miesiące nic specjalnie ciekawego na froncie nextgenowym się nie działo. Sytuacja zmieni się po Games Convention, które, w momencie gdy piszę te słowa, dopiero się rozpoczęło. Na razie proponuję zapoznać się z informacjami dotyczącymi cen PS3 i Wii oraz gorących przygotowań do wejścia obu konsol na rynek. Ten odcinek Next-Gen News poświęcamy niemalże w całości maszynkom Sony i Nintendo.

ECHO W PORTFELU

W raporcie firmy Nikkio Citigroup dotyczącym rynku konsol pojawiły się sensacyjne informacje dotyczące przewidywanej ceny Wii. Jeszcze niedawno szacowano ją na 115 funtów, a teraz zmniejszyła się do zaledwie dziewięćdziesięciu, co przekłada się na około sześćset złotych. Nawet jeśli to prawda, Europejczycy zapłacą jeszcze dodatkowo cło i podatki, więc należy przygotować się na wydatek rzędu ośmiuset złotych. Bardziej realne jest jednak, że Wii kupimy za tysiaka, co wciąż jest niewielką ceną za konsolę nowej generacji. Inna sprawa, że mówi się o możliwości usunięcia blokady regionalnej z nextgena Ninny, więc jak ktoś ma kontakty, to może spróbować ściągnąć konsolkę prosto z Japonii za niewielki pieniądze.

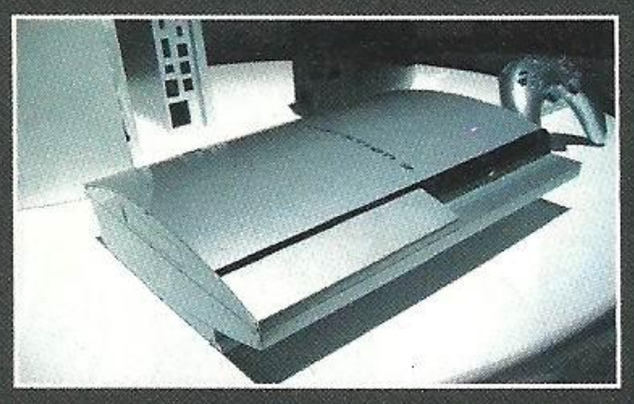
David Gardner z Electronic Arts sprawia wrażenie bardzo zadowolonego z takiego obrotu spraw, gdyż według niego dzięki niskiej cenie i świeżemu podejściu do tematu gier, Wii z pewnością stanie się konsolą wybieraną jako druga, dokupowana do Xboxa 360. Lub, jeśli ktoś ma zbyt dużo pieniędzy, do PS3, na którą już niedługo będzie można złożyć preordera. Nie ma powodów, żeby się przedwcześnie napalać, bo podobno żeby ukrócić proceder zamawiania kilku konsol przez jedną osobę sprzedającą je później na aukcjach, Sony planuje wprowadzić system przedpłat – jeśli jeszcze nie macie przygotowanych 150 funtów możecie zapomnieć o zapisywaniu się w kolejce na PS3.

Dlaczego warto złożyć preordera? Bo, jak przyznał Kaz Hirai, w najlepszym wypadku USA, Japonia i Europa dostaną po siedemset tysięcy sztuk „peestrójek" w dniu premiery. Sony jeszcze nie rozpoczęło produkcji (albo, w chwili gdy czytacie te słowa, maszyny dopiero ruszyły) i raczej nie wyprodukuje zadowalającej ilości konsol na czas. Jeśli popyt będzie tak wielki, jak w przypadku PS2, to czekają nas większe problemy z kupnem niż to miało miejsce w przypadku Xboxa 360.

Można się zastanawiać czemu Sony pozwala, by doszło do takiej sytuacji, ale nawet jeśli jest to sztuczne podbijanie zainteresowania sprzętem, w przyszłym roku firma zmuszona będzie zmienić swoją politykę cenową. Tak przynajmniej uważają specjaliści z Ubisoftu przewidując, że na początku Sony skorzysta z popularności poprzednich konsol, ale żeby poradzić sobie z konkurencją i trafić do masowego odbiorcy, będzie musiało obniżyć cenę nowej maszynki.

Na pewno Japończycy wiedzą jak drogi sprzęt oferują i może dlatego do Europy jednak trafi tańsza wersja PS3. Szef brytyjskiego oddziału Sony nie zaprzecza mówiąc, że póki co nieznany pozostaje los tego modelu na Starym Kontynencie.

Pozostając jeszcze chwilę przy wypowiedziach branżowców pośmiejemy się z szefa nVidii głoszącego,



jakie to Sony jest wielkie, bo w swojej genialnej myśli taktycznej przełożyło premierę PS3 na późniejszy termin specjalnie, żeby umieścić w nim player Blu-ray. Oczywiście urządzenie to jest prawdziwym asem w rękawie, ale takie wychwalanie japońskiego giganta wydaje się odrobinę przesadzone. Tymczasem Microsoft wciąż zaprzecza jakoby do kolejnych partii Xboxów miały trafić odtwarzacze HD-DVD. Być może jednak już niedługo pojawi się HDMI connector pozwalający uzyskać w przypadku filmów obraz w 1080p, co pozwoli na wykorzystanie całej mocy lansowanego przez MS formatu.

KAMPANIA WRZEŚNIOWA

Premiera Wii zbliża się nieubłaganie i z każdym dniem pojawia się więcej plotek o wcześniejszym starcie systemu. Informacje o debiucie pod koniec września firma szybko określiła mianem nieprawdziwych, ale nie wypowiedziała się na temat października. Jasne jest, że wcześniejsza premiera byłaby lepszym pomysłem, niż zderzenie z wchodzącą na rynek PS3, więc nie dziwią doniesienia jakoby już jedna z większych firm została ponaglona przez Ninny do przyspieszenia prac nad tworzoną przez nią grą.

Sama premiera Wii budzi na świecie ożywione reakcje. Podobno ma być gotowych aż dwadzieścia siedem tytułów (w tym The Legend of Zelda: Twilight Princess, Metroid Prime: Corruption, Wii Sports, Red Steel, Call of Duty 3, Marvel: Ultimate Alliance, Tony Hawk's Downhill Jam, Far Cry (!), Excite Truck, Need for Speed: Carbon, Dragonball Z: Budokai Tenkaichi 2, Dragon Quest Swords: The Masked Queen and the Tower of Mirrors, Final Fantasy Crystal Chronicles: The Crystal Bearers i Metal Slug Anthology), ale będą one musiały wystarczyć na długo, bo jak twierdzą analitycy, oprócz Ubisoftu, Segi i kilku innych firm, developerzy i wydawcy nie wiedzą jak podejść do nowej konsoli.

Wiele firm deklaruje swoje poparcie dla Wii, ale gdy przychodzi mówić o przygotowywanych grach, wychodzi na jaw, że wszyscy czekają, by spraw-

KAMERA I SENSORY RUCHU

Dziennikarze serwisu IGN mieli okazję przyjrzeć się menu nextgena Sony i nawet raczyli się podzielić filmem, z którego dowiedzieliśmy się, że zmiany ustawień (np. rozdzielczość obrazu) będą bardzo proste i intuicyjne – posiadacze PSP poczują się jak ryby w wodzie, bo menusy obu konsol prezentują się identycznie (PS3 jeszcze czeka na opcję wrzucania własnych tapet), jeśli chodzi o wygląd i sposób poruszania się po nich. Za to przejście do menu z gry wygląda trochę słabo, gdyż ikonki są wtedy ledwo widoczne. Na pierwszy rzut oka bardziej czytelny i efektowniejszy jest dashboard Xboxa 360.

Ci sami dziennikarze przetestowali też kamerę do konsoli Microsoftu. Opcja wklejania swoich zdjęć obok gamertaga albo wysyłania ich znajomym (lub nieznajomym) pewnie spodoba się nastolatkom, nas jednak przeraża wizja otrzymywania fotek owłosionych tyłków (żeby tylko, żeby tylko...) od tajemniczych użytkowników Live. Mamy nadzieję, że MS wprowadzi jakieś ograniczenia i kary za przesyłanie niezbyt przyjemnych zdjęć.

Podobno również Wii otrzyma kamerę, a nawet mówi się o umieszczeniu jednej o matrycy jednego megapixela w Wii-locie. Sony za to już opatentowało nowy system pozwalający jednej kamerze określić położenie przedmiotu w przestrzeni – do tej pory potrzeba było co najmniej dwóch takich urządzeń. W połączeniu z sensorem ruchu w Dual Shocku, daje to system jeszcze bardziej podobny do stosowanego w rewolucyjnym kontrolerze Nintendo.

dzić konsolę w akcji i dopiero rozpocząć prace. EA dopiero w przyszłym roku konkretnie uderzy, bo aż z sześcioma tytułami (Madden NFL, NFS, Godfather, Tiger Woods PGA Tour, SSX i Harry Potter) proponując na razie NFS: Carbon. Take-Two wejdzie na ten rynek dopiero za rok, a może nawet na początku 2008 roku. Długo można wymieniać, ale już jest jasne dlaczego Ubisoft się nie oszczędza i szykuje w sumie siedem gier (łącznie z Red Steel i Rayman Raving Rabbids) – firma dostrzegła szansę zarobienia zanim inni dołączą się do walki. Podobnie Midway szykujący sześć tytułów, a także Sega i Activision.

Satoru Iwata, szef Nintendo, spokojnie komentuje całą sytuację. Według niego Wii nie zostało odpowiednio docenione i dlatego teraz wiele firm nie zarobi na premierze konsoli. Cokolwiek nie mówić, bardzo modne stało się wychwalanie i nazywanie jej jedynym prawdziwym nextgenem. W taki sposób wypowiada się choćby American McGee uznający inne konsole za zwykłe nabijanie kasy. Nie można jednak zapominać, że branża jest nastawiona na ogromne pieniądze i szansę ich zarobienia dostrzegł LucasArts. Nowe Star Warsy przygotowywane są z myślą o wszystkich next-genach, a maszynka Nintendo może liczyć na grę marzeń wszystkich chcących zostać rycerzami Jedi – dzięki Wii-lotowi możliwa będzie walka mieczem świetlnym.

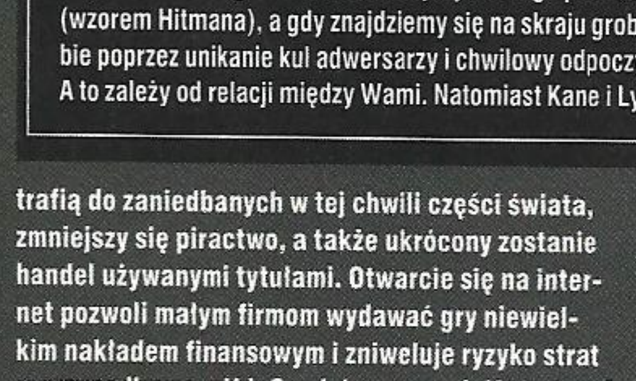
CIĘŻKIE CZASY DLA SONY

Wszyscy kochają Wii, a nagle nikt nie kocha PS3. Nie dość, że Sony musi się zmierzyć z fatalną prasą i miażdżącą krytyką na forach internetowych, to jeszcze traci na jakiś czas SNK i Atari. Obie firmy wstrzymują się z tworzeniem i wydawaniem gier na PLAYSTATION 3, gdyż na razie zbyt mało wiadomo o cenie sprzętu, gier i jej prawdziwych możliwościach. Poza tym pisanie na tę platformę to ogromna inwestycja, na jaką SNK nie zamierza sobie pozwalać przez najbliższe trzy, cztery lata.

Trochę kojąco działają wypowiedzi Phila Harrisona, z których wynika, że już ponad dziesięć tysięcy devkitów trafiło do różnych firm i jest to ostateczna wersja zawierająca player Blu-ray, więc co bogatsze studia posiadające nagrywarki BR już mogą testować betki z płyt. Wszystkich nas uspokoi podczas TGS Ken Kutaragi oraz mułtum zaprezentowanych gier, w tym być może nowy Wipeout opracowywany, jak się właśnie okazało, w studiach europejskiego oddziału Sony.

E-KONSOLE 2.0

Kaz Hirai przyznał, że gry na PS3 powinny być cenowo przystępne dla potencjalnych klientów, ale jak twierdzi, część z nich będzie jednak kosztować ponad 59 dolarów. Nic dziwnego, że firma szuka nowych źródeł zysków i ostro planuje zaatakować z e-dystrybucją. Jak zapewnia John Hight z SCEA, dzięki potędze sieci, nowe tytuły o wiele szybciej trafią do zaniedbanych w tej chwili części świata, zmniejszy się piractwo, a także ukrócony zostanie handel używanymi tytułami. Otwarcie się na internet pozwoli małym firmom wydawać gry niewielkim nakładem finansowym i zniweluje ryzyko strat w przypadku porażki. Co ciekawe, w odróżnieniu od Microsoftu, Sony zamierza zaprząć do pracy także własne studia 1st party. Również Nintendo zwraca się ku e-dystrybucji, o czym głośno powiedzieli Reggie i Iwata, więc szykuje się prawdziwy raj dla niezależnych autorów – na każdym nextgenie otrzymają możliwość napisania i wydania własnej gry. Znowu jednak na czoło wysuwa się Microsoft z pomysłem dostarczenia gotowych narzędzi dla programistów. XNA Game Studio Express to pakiet programów pozwalających pisać gry na Live Arcade (zarówno na PC jak i X360), ale bez możliwości ich sprzedawania. Do tego celu trzeba będzie zakupić XNA Game Studio Professional. Peter Moore skomentował to jako „pierwszy krok ku stworzeniu YouTube gier", a więc poważne skierowanie się w stronę idei Web 2.0, gdzie zawartość stron tworzą sami użytkownicy. Spodziewajmy się zatem urzeczywistnienia w krótkim czasie wizji tworzenia i sprzedawania własnych przedmiotów i broni w grach.



EASY MONEY

Prostym pomysłem na zarabianie dodatkowej floty wykazał się Shigeru Miyamoto. Wpadł nań podczas zmieniania sterowania nowej Zeldy (podobnie jak w Red Steel, Wii-lota użyje się do walki mieczem), a chodzi o przerobienie kilku tytułów z GameCube tak, by idealnie nadawały się do zabawy przy użyciu nowego kontrolera. Żeby jednak nie kazać ludziom płacić ponownie za to samo, Ninny wyda je po niższej cenie. Miyamoto zresztą przyznał, że dla firmy to żaden wydatek skoro są to już gotowe tytuły wymagające niewielkich poprawek, więc ciężko żądać od ludzi, by płacili za nie tyle samo, co za zupełnie nowy produkt.

A skoro już mowa o Zeldzie, to w wersję przeznaczoną dla Wii nie da się grać padem od Kubła (podpinanym z przodu konsoli). Jest to „zabezpieczenie" mające uchronić nas przed chęcią sięgnięcia po zwykłego pada.

SAVE IT, BIATCH

Prócz portów na pady do Gacka, z przodu Wii znajdzie się również kilka slotów na różne rodzaje kart pamięci. Na razie oficjalnie powiedziano tylko o SD. Informacją tą podzielił się Reggie Fils-Aime, ale nie był tak miły, by wyjaśnić do czego prócz zapisywania stanów gry wykorzystamy owe urządzenia.

O tym, jak ważne są save'y, wie Sony i dlatego nie pozwoli na utratę cennych plików z memorek z PS2. Dzięki specjalnemu urządzeniu (zapewne dostępnemu odpłatnie) będzie można przerzucić stany gry na dysk PLAYSTATION 3. Podobno dałoby się to zrobić również odnośnie PS one, tym bardziej, że według ostatnich testów, nextgen Sony jest wstecznie kompatybilny z 95 procentami gier z bogatej biblioteki tytułów wydanych na „szaraka", ale jak wiadomo emulator tej konsoli ukaże się niedługo na PSP i Sony może nie chcieć, żeby ktokolwiek myślał o graniu w te pozycje na PS3 zamiast na handheldzie. ■■ *opracował: Mielu*

INFO
DEVELOPER: IO INTERACTIVE
WYDAWCA: EIOS
TERMIN: 2007
PLATFORMA: XBOX 360

KANE & LYNCH: DEAD MEN

Jeżeli marzyliście o kooperacyjnej, choć nieco bardziej wygrzewowej wersji Hitmana, to mamy dla Was dwie dobre wiadomości. Po pierwsze, IO Interactive, czyli twórcy przygód łysego klona-zabójcy, właśnie pracują nad stworzeniem takiej gry. Po drugie – jatka będzie wyglądać niesamowicie i będzie krwawa. Jak to jatka.

Obaj jakoś w życiu nie mają farta. Pierwszy z nich, Kane, wstąpił do organizacji najemników, po tym, jak jego syn znalazł w ogródku spluwę po czym pozbawił się za jej pomocą życia. Niechcący. Żona i córka opuściły go, a sam Kane nawalił podczas misji w Ameryce Południowej, przez co zginęło kilku jego kompanów. W konsekwencji został wtrącony do więzienia. Drugi, Lynch, wydaje się być zwykłym gościem, prócz jednego małego detalu – cierpi na schizofrenię. Aby nie świrować bierze piguły, jednakże czasem choroba go przezwycięża i traci nad sobą kontrolę – podczas takiego blackoutu zamordował własną małżonkę. Podobnie jak Kane, zostaje skazany na odsiadkę. Dziwnym trafem obaj są transportowani do tego samego zakładu penitencjarnego – przewożąca ich ciężarówka zostaje zaatakowana przez Seven, czyli organizację wolnych strzelców, w której pracował pierwszy z tandemu. Siódemka porywa uroczą parę i stawia ultimatum – albo odzyskają stracone przez Kane'a diamenty w Ameryce Południowej, albo pożegna się on z córką i żoną raz na zawsze.

Kane & Lynch będzie strzelanką tpp. Oczywiście, jako że pierwsze skrzypce gra tandem renegatów, będzie możliwość śmigania ze swoim kumplem. Co jednak niezrozumiałe – panowie z IO Interactive nie wrzucą opcji wygrzewu przez Live!, gdy zabraknie partnera do gry w pobliżu. Jednym słowem – jeśli co-op, to tylko ze split-screenem. A szkoda. Na szczęście twórcy zapewnili, iż kampania dla jednego wariata będzie się diametralnie różnić od opcji dla dwóch.

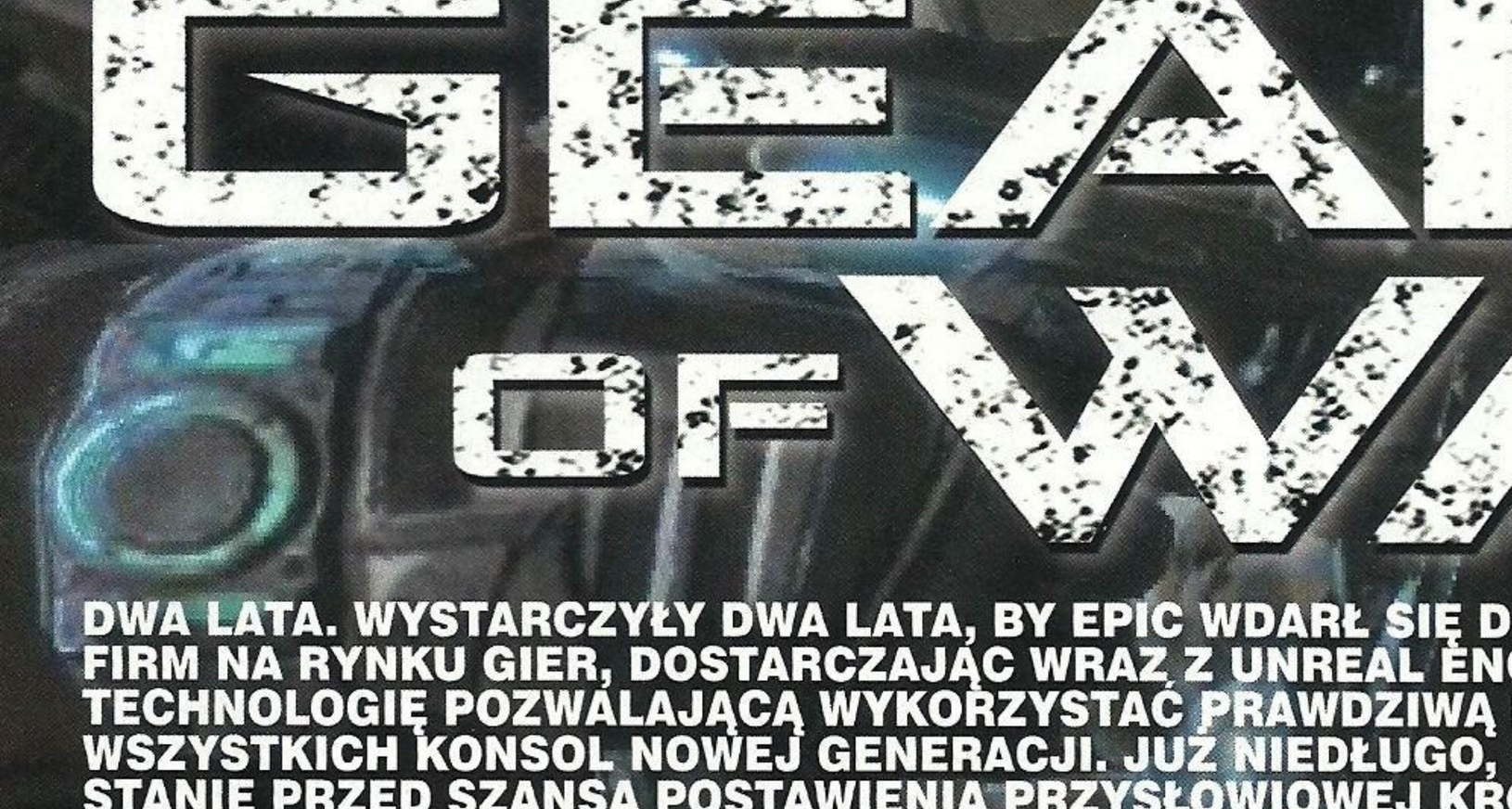
Same misje przypominają nieco Hitmana, również spod igły IO Interactive. W jednej z nich przyjdzie nam porwać córkę mafijnego bossa – uprzednio przedzierając się przez nocny klub, likwidując jej goryli, a wszystko to w trakcie niesamowitego harmidru i paniki, jaka zapanuje po oddaniu pierwszych strzałów. I tu kilka ważnych szczegółów dotyczących obu cyngli. Otóż mogą się oni wymieniać giwerami, ale to jeszcze nic... W trybie dla samotnika kierujemy poczynaniami Kane'a, co niesie ze sobą obowiązek bacznego obserwowania swojego partnera, który cierpi na wspomnianą psychiczną ułomność. Podczas prucia do antagonistów nasz psychopata wpada w szał i obraca wszystko w perzynę, co jest niezwykle przydatnym manewrem z jego strony. Ale bywają momenty, kiedy znajdujemy się w tłumie niewinnych gapiów, bądź przechodniów, a nasz towarzysz broni zaczyna odchodzić od zmysłów i wtedy robi się gorąco.

Są też misje, w których przyjdzie nam dowodzić nieco większą grupką straceńców. Co za tym idzie, dostaniemy wachlarz prostych komend do wyboru, typu – trzymaj pozycję, atakuj, stój, itd. Najemnicy dostają czasem z centrali inne dyrektywy niż my, toteż bywa, iż rozdzielają się bez naszej wiedzy lub oddalają na jakiś czas. W grze nie uświadczymy żadnego paska energii, a więc gdy zostaniemy porządnie zmasakrowani, ekran robić się będzie coraz bardziej czerwony (wzorem Hitmana), a gdy znajdziemy się na skraju grobu, pojawią się stopklatki i retrospekcje z życia naszego bohatera. Witalność przywracać będziemy sobie poprzez unikanie kul adwersarzy i chwilowy odpoczynek. Gdy padniemy, życie przywrócić nam może tylko jeden z kompanów aplikując zastrzyk z adrenaliny. A to zależy od relacji między Wami. Natomiast Kane i Lynch za sobą nie przepadają, więc częstować nas będą dialogami niczym z czarnej komedii. ■■

INFO
DEVELOPER: EPIC GAMES
WYDAWCA: MICROSOFT
TERMIN: LISTOPAD
PLATFORMA: XBOX 360

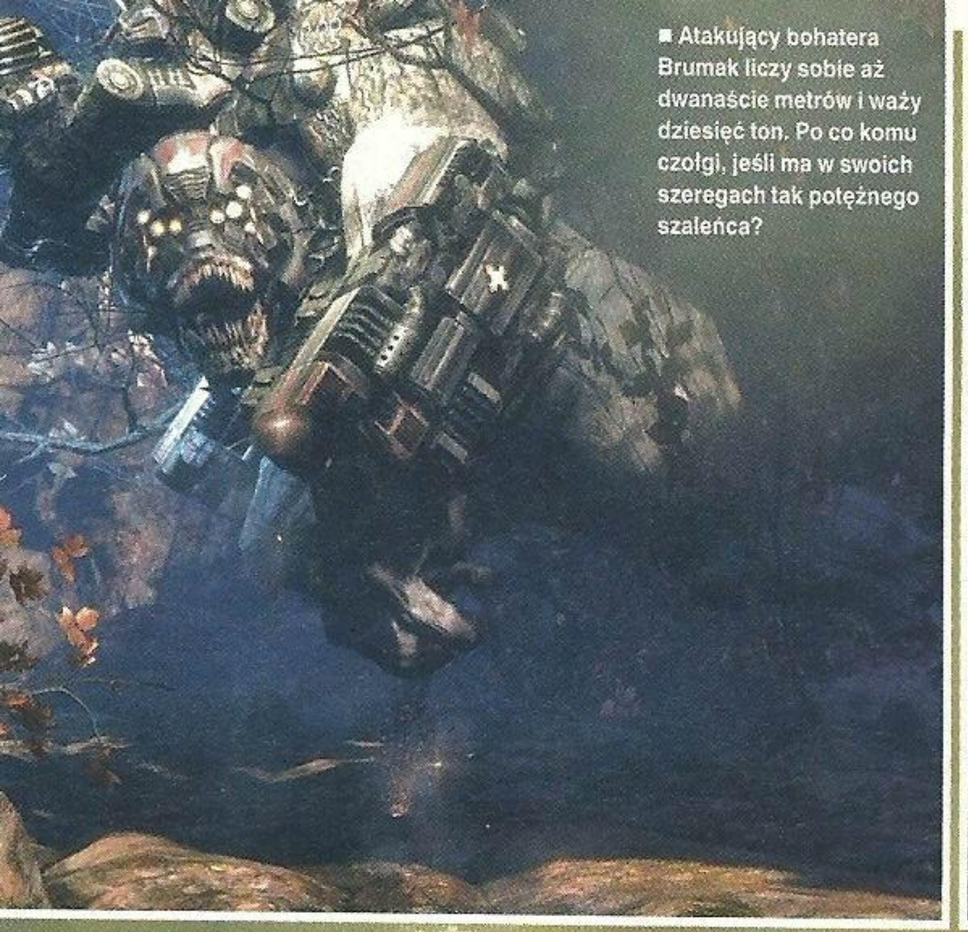
GEARS OF WAR

DWA LATA. WYSTARCZYŁY DWA LATA, BY EPIC WDARŁ SIĘ DO CZOŁÓWKI NAJWAŻNIEJSZYCH FIRM NA RYNKU GIER, DOSTARCZAJĄC WRAZ Z UNREAL ENGINE 3 NIEZWYKLE POTĘŻNĄ TECHNOLOGIĘ POZWALAJĄCĄ WYKORZYSTAĆ PRAWDZIWĄ MOC XBOXA 360, A DOCELOWO WSZYSTKICH KONSOL NOWEJ GENERACJI. JUŻ NIEDŁUGO, BO W LISTOPADZIE, FIRMA STANIE PRZED SZANSĄ POSTAWIENIA PRZYSŁOWIOWEJ KROPKI NAD I



■ Przeciwnicy zawdzięczają swój wygląd wierze autorów w to, że ogromna, pół-organiczna pół-cybernetyczna bestia budzi większy lęk niż ciężkozbrojne pojazdy.

Nigdy, przenigdy nie pokazaliśmy Gearsów w postaci prerenderowanej ściemy. Zawsze prezentowaliśmy jak wypada na Unreal Engine 3, nie patrząc, że inni wciskają ludziom target rendery – Cliffy B



■ Atakujący bohatera Brumak liczy sobie aż dwanaście metrów i waży dziesięć ton. Po co komu czołgi, jeśli ma w swoich szeregach tak potężnego szaleńca?

■ King Raven potrafi zabrać na pokład do dwunastu żołnierzy. Niby niewiele, ale przecież wystarczy czterech, żeby wygrać tę wojnę. Plus jeden gracz.

Tworząc w niecałe dwa miesiące demo technologiczne zaprezentowane podczas pokazu PS3 tuż przed E3 2005, Epic udowodnił, że posiada znakomite narzędzia do tworzenia nextgenowych tytułów. Wielokrotnie nagradzany za gry roku na Maca (a więc obeznany z technologią PowerPC, a przy tym równie dobrze znający karty graficzne Nvidii) zespół opracował pokazówkę wyglądająca nie gorzej niż render kolejnego Killzone, przekonując tym samym do siebie wiele czołowych firm z branży. Dzięki temu dziś na silniku UE3 tworzone są takie gry, jak Too Human, nowy Turok, Stranglehold, Lost Odyssey, czy Mass Effect. Co prawda Namco udowodniło swoim Frame City Killer, że sama technologia nie wystarczy, żeby stworzyć piękny tytuł (prace nad tą jakże brzydką grą zostały ostatecznie wstrzymane), ale nawet Capcom rozważa użycie narzędzia Epic w Resident Evil 5, a to już nie byle co. My mieliśmy okazję zobaczyć w akcji Unreal Tournament 2007 w wersji PC na zeszłorocznej wystawie Games Convention w Lipsku i byliśmy zaszokowani ilością efektów przerzucanych przez UE3, więc możemy zaręczyć, że jest to potężny kawałek softu. Do pełni szczęścia Epic brakuje zatem świetnej gry, megahitu będącego ukoronowaniem wielu lat pracy i dowodzącego ostatecznie wielkości firmy. Do tego miana nie pretenduje jednak Unreal Tournament 2007 zapowiedziany na PS3 i PC, ale tytuł zaprezentowany po raz pierwszy dwa lata temu pod postacią dema technologicznego. Dokładniej został przedstawiony graczom dzięki wykorzystaniu strony OurColony.net, specjalnej formy kampanii marketingowej nowego Xboxa, na której powoli umieszczano kolejne wskazówki dotyczące nachodzącego Xboxa 360. To właśnie głównie dzięki tej stronie udało się przemycić ważną informację – gra nabierała kształtów i w końcu została nazwana. Jej tytuł to...

GEARS OF WAR

Gears of War to całkowicie świeża pozycja od początku tworzona z myślą o Xboksie 360. Nie jest żadną kontynuacją, nie korzysta z licencji znanych filmów ani książek, a przede wszystkim nie jest kolejnym wcieleniem Unreala. Łączy w sobie elementy shootera i survival horroru, od początku powstając jako interaktywne, filmowe doświadczenie zawierające równie dużo zapożyczeń z innych tytułów, co zupełnie świeżych elementów. Nowa propozycja Epic to brutalna gra akcji z elementami skradanki, utrzymana w ciężkim, przytłaczającym klimacie, z krwią i flakami tryskającymi na ekran i walającymi się wokół zwłokami.

Jeszcze półtora roku temu praktycznie nikt nie słyszał o dziele czterdziestopięcioosobowego zespołu, promowanego twarzą niezwykle sympatycznego, wiecznie roześmianego i bardzo młodego, bo zaledwie trzydziestojednoletniego Cliffa „Cliffy B" Bleszinskiego. Dziś Gears of War ma na swoim koncie wiele nagród, w tym za najlepszą grę akcji E3 i najlepszą grę konsolową E3, a Microsoft określa ją mianem najbardziej oczekiwanej i najważniejszej gry tegorocznego okresu świątecznego, prawdziwym killerem, najlepszym pod względem sterowania, grafiki i fabuły. GoW ostro promowany jest na wiele różnych sposobów, na przykład jako „sponsor" trasy koncertowej zespołu Megadeth (do którego repertuaru „zupełnie przypadkiem" trafił kawałek „Gears of War"). Ba, w amerykańskich kinach przed projekcją filmów przeznaczonych dla dorosłych puszczany jest trailer gry.

Jakby tego było mało, to właśnie dzieło Epic, a nie, jak jakiś czas temu sądzono, trzecia część Halo, niemalże zderzy się z PS3 w momencie jej premiery – pojawi się na półkach sklepowych pięć dni wcześniej i będzie odwracać uwagę graczy od nowej konsoli Sony. Cliffy B nieskromnie komentuje tę sytuację mówiąc, że Microsoft ma szansę zadać konkurencji tylko jeden silny cios i właśnie nim będzie jego gra. Bleszinski znany jest ze swoich odważnych wypowiedzi. Jakiś czas temu bez najmniejszych oporów stwierdził, że to właśnie GoW pozwoli X360 przebić się w Japonii. Tamtejsi gracze nie lubią fpp (stąd porażka Halo), a właśnie tpp, a do tego wprost kochają ogromnych i strasznych przeciwników. Czyli dokładnie to, co oferuje Gears of War.

Cliffowi zdarzają się jednak chwile słabości i przyznaje wtedy, że spędza zbyt wiele godzin przeglądając fora internetowe i podczas tych wojaży w sieci dostrzega ogromne zainteresowanie grą – według niego nawet odrobinę zbyt duże. A zatem, na co tak bardzo napaliły się setki tysięcy (a może miliony) obecnych i przyszłych użytkowników nowego Xboxa?

DOBRO GRACZA

Zanim padnie odpowiedź na powyższe pytanie, jedna mała dygresja. Cliffy B stwierdził, że jeśli przyjdzie kiedyś rozważać jemu i członkom jego załogi przeniesienie GoW na srebrny ekran, to tylko wtedy, gdy za prace nad filmem zabiorą się odpowiedni ludzie, rozumiejący nie tylko realia gry i przedstawionego w niej świata, ale również potrzeby i wymagania szerokiej bazy fanów (naturalnie jeszcze jej nie ma, ale w przekonaniu Epic już niedługo ma się to zmienić).

Różnie można komentować wypowiedzi Bleszinskiego, ale godny podziwu jest jego szacunek do gracza. Na każdym kroku podkreśla jak bardzo ważnym czynnikiem jest to nieokreślone coś (nazywane „fun"), co sprawia, że do gry wraca się dziesięć i więcej razy. Dlatego też jego dzieło skonstruowane będzie w taki sposób, by dobrze bawili się nim nie tylko hardkorowcy, ale również nowicjusze.

A będzie czym, bowiem Gears of War to niesamowicie intensywna, niezwykle realistyczna gra akcji pokazana z perspektywy trzeciej osoby, w której tylko głupiec odważyłby się wyjść na odkryty teren. To właśnie idea tworzenia sobie ochrony i chowania za czymkolwiek się da powołała GoW do życia. Tym razem nie chodzi o bezmyślne rzucenie się przed siebie do biegu i strzelanie do wszystkiego, co się rusza. Trzeba umiejętnie korzystać z osłon, pamiętając, że wiele z nich pod wpływem strzałów zwyczajnie się rozsypuje, wystawiając bohatera na atak przeciwnika.

KRYĆ SIĘ!

Wystarczy jedno naciśnięcie odpowiedniego przycisku, by skorzystać z dobrodziejstwa terenu jako osłony. Z takiej pozycji można próbować albo wychylić się i rzucić granatem, albo użyć ostrzału na ślepo, żeby odstraszyć przeciwnika chociaż na ułamek sekundy. Wykorzystując następnie ten moment na szybki sprint (z nisko pochyloną głową) do kolejnej osłony, zakończony efektowną „panterką".

Niszczące się otoczenie otwiera możliwość tworzenia nowych osłon, na przykład poprzez powalanie kolumn (zresztą w ten sposób można przygnieść przeciwnika). Wnosi to do rozgrywki element taktyczny, bo umiejętne korzystanie z dobrodziejstw fizyki i niszczącego się otoczenia może okazać się kluczem do zwycięstwa. Naturalnie jest to broń obosieczna i w razie potrzeby przeciwnicy bez wahania zniszczą ścianę służącą bohaterowi za bezpieczne schronienie.

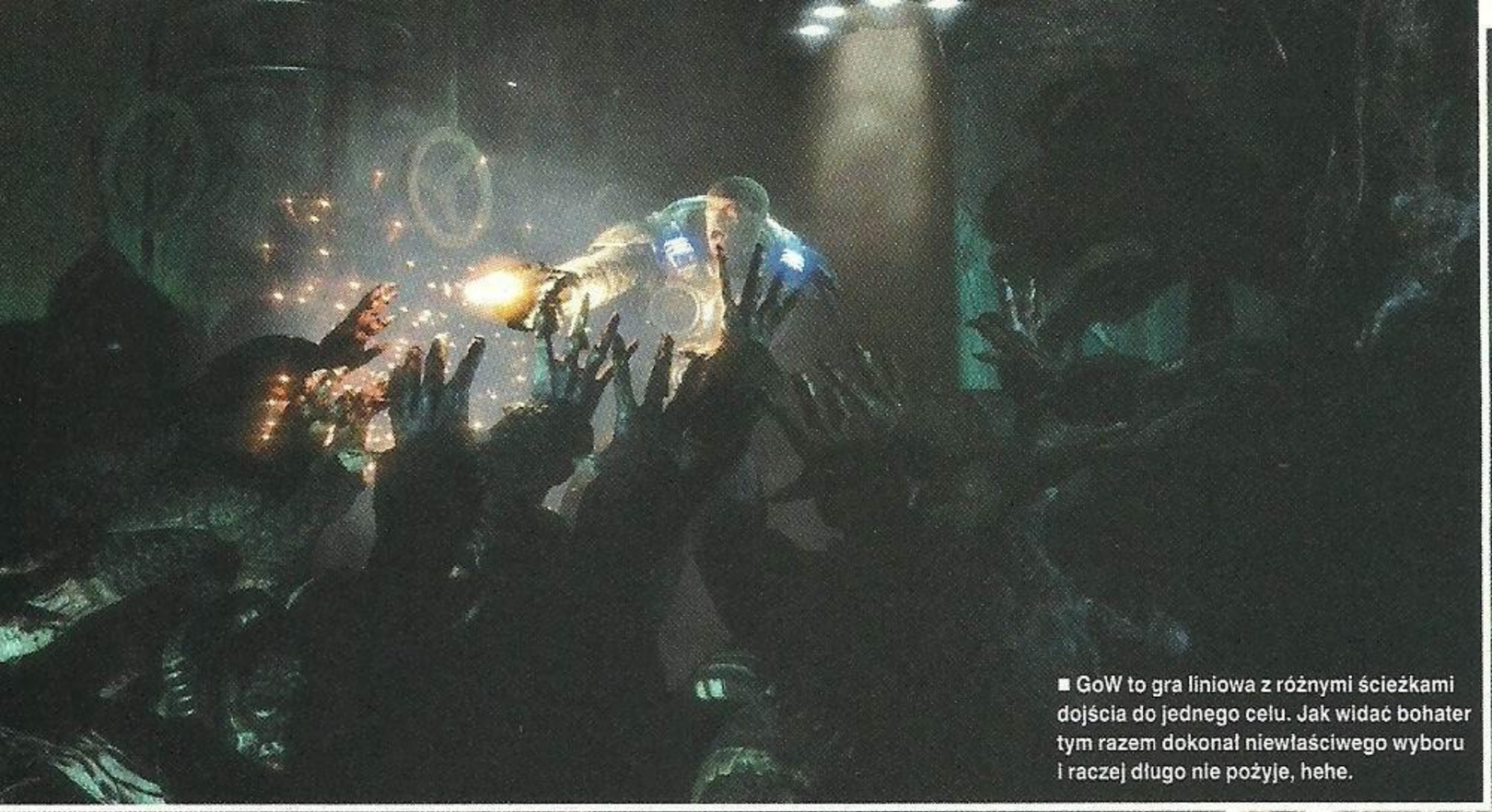
Możliwości zabawy są jednak o wiele większe. Jak się okazuje, przeciwnicy (występujący m.in. pod postacią ogromnych, ślepych mutantów, czy latających kuzynów zombiaków poddanych promieniowaniu z reaktora) są wrażliwi na światło i dlatego warto poruszać się właśnie w jego obrębie. Oznacza to na przykład konieczność podpalenia samochodu, a następnie pchnięcia go i podążania za nim. Stanowi to pewne urozmaicenie i może być uznane za pewną formę zagadek logicznych, których rozwiązanie jest niezbędne, jeśli myśli się o kontynuowania misji.

ART DESIGN

Pomysł na to, jak powinna wyglądać planeta Sera przed zniszczeniem, zrodził się w głowie Bleszinskiego podczas pierwszej wizyty w katedrze świętego Pawła w Londynie, a dokładnie w chwili, gdy zobaczył widok miasta skąpanego w zachodzącym słońcu. Wtedy właśnie przyszło mu na myśl, że postapokaliptyczny klimat wcale nie musi wiązać się z bunkrami i nudnym industrialem. Postanowił przedstawiać piękny świat pełen starych miast (wzorowanych na europejskich – głównie właśnie na Londynie, ale także np. czeskiej Pradze) z zabytkowymi budynkami będącymi świadectwem bogatej historii Sery. Świat, który nagle zostaje niemalże całkowicie zniszczony przez potężną, wrogą siłę.

Takie podejście o wiele bardziej ma przemówić do gracza, pozwoli mu lepiej wczuć się w tragedię Sery, ale także otwiera możliwość dorobienia pewnej ideologii do działania bohaterów i ich sprzymierzeńców. Mieszkańcom planety widok ruin dawnej świetności nieustannie przypomina o co toczy się walka i nie pozwala na chwile zwątpienia.

Prace nad szkicami i tzw. „concept artami" Sery powierzono zaledwie dwudziestopięcioletniemu Johnowi Wallinowi. Chłopak debiutował w branży gier pięć lat temu, ale prócz pracy nad wieloma tytułami miał okazję współpracować przy tworzeniu kilku programów telewizyjnych czy filmów (w tym Harry'ego Pottera 3 czy Obcy kontra Predator), jak również opracowywał jeden z teledysków Shanii Twain. W ciągu kilku lat Wallin stał się najlepiej opłacanym „growym" artystą. Nic więc dziwnego, że to właśnie na niego postawiła ekipa Bleszinskiego, chociaż pewnie John musiał poczuć się odrobinę zawiedziony brakiem latających pojazdów w grze. Jako absolutny maniak wszystkiego co lata, musiał pogodzić się z filozofią szefa pozwalającego na umieszczenie w grze wyłącznie śmigłowców. „O wiele bardziej interesujący jest rozbijający się i płonący gdzieś w oddali helikopter niż widok sunącego po niebie dropshipa" – mówi Cliff, w oczywisty sposób punktując Killzone na PS3 i rykoszetem waląc w Halo.



■ GoW to gra liniowa z różnymi ścieżkami dojścia do jednego celu. Jak widać bohater tym razem dokonał niewłaściwego wyboru i raczej długo nie pożyje, hehe.

Każdy, kto mówi, że fabuła w grach jest równie ważna, co w filmach porno, jest idiotą. Branża nie traktuje narracji jako priorytetu, podczas gdy inne media wykorzystują ją do przytrzymania odbiorcy na setki godzin. Możesz opowiedzieć dobrą historię? To umieść ją w grze i pozwól innym się nią cieszyć – Cliffy B

ZNISZCZONE PIĘKNO

„Destroyed Beauty" to książka przedstawiająca w skrócie historię Sery, a także krótki opis jednostek walczących po stronie Locustów. Podejrzewa się ich o bycie rdzennymi mieszkańcami planety, którzy ulegli tajemniczemu procesowi mutacji. Żyją pod ziemią w nieskończenie długim i skomplikowanym systemie tuneli, a jedną z ich nielicznych słabości jest wrażliwość na światło. Prawdopodobnie dotyczy to również niewidomego Berserkera – dwumetrowego, żeńskiego przedstawiciela tej tajemniczej rasy. Cliffy pozwolił sobie przy jej opisie na żart i zamieścił dodatkową informację o wielu ziemskich gatunkach, których przedstawicielki są o wiele brzydsze niż samce. W książce zawarto również informacje dotyczą ostatniego bastionu ludzkości, jakim jest miasto Jacinto stojące na skale tak twardej, że Locuści nie mogą się przez nią przebić. Wszelkie tunele prowadzące do miasta zostały wypełnione gazem, a w sąsiedztwie pięknych zabytków stanęły szpetne fortyfikacje.

Skany książki pojawiły się w internecie już w zeszłym roku (za zgodą wydawcy), ale dostępna będzie również w wersji papierowej. Gears of War trafi na półki sklepowe w dwóch wersjach – podstawowej i limitowanej za 69,99 dolarów. Druga zostanie wydana w metalowym pudełku i prócz bonusowego filmu „making of" na DVD dołączona zostanie do niej właśnie „Destroyed Beauty".

KOMPANIA BRACI

Wszystkie poziomy, scenariusz i tryby gry są zaprojektowane tak, by nadawały się do zabawy w kooperacji, czy to z partnerem sterowanym przez konsolę, czy z innym graczem. Przez cały czas bohaterowi towarzyszy koleś zwany Dom; inteligentnie szukający sobie osłony, broniący się i atakujący bez większego udziału gracza. Czasem tylko krzyknie, żeby ostrzec przed niebezpieczeństwem lub poprosi o pomoc. W każdej chwili druga osoba może dołączyć do zabawy, czy to siadając z padem obok, czy poprzez Xbox Live przejmując kontrolę nad Domem. W tej chwili jeszcze nie wiadomo, czy będzie taka opcja, ale rozważana jest możliwość zabawy w cztery osoby w kooperacji. Nierzadko w singlu przyjdzie nam walczyć w towarzystwie właśnie trzech innych członków drużyny.

Interesujący jest drugorzędny status zabawy online – można spokojnie przyjąć, że stanowi on jedynie trzydzieści procent całej gry i jest bardziej dodatkiem niż bardzo ważną składową. Zdecydowano się umieścić tryb Versus oraz Team Deathmatch w opcji czterech na czterech, przy czym raczej na pewno zabraknie możliwości zakładania klanów

Czy to w trybie online, czy w singlu, jest czym walczyć – w końcu gry Epic znane są z bogatego arsenału. Ciekawie zapowiadają się kusza z wybuchającymi strzałami, czy karabin z doczepioną na końcu piłą łańcuchową. Zresztą łączone bronie to jedna ze słabości Cliffa, a wszystko zaczęło się od gunblade'a Squalla, bohatera Final Fantasy VIII. Naturalnie nie zabraknie jakże przydatnych shotgunów czy granatów. Pewnym urozmaiceniem jest opcja przeładowywania broni wymagająca refleksu przy naciskaniu odpowiedniego przycisku – w przypadku zbyt wczesnej lub późnej reakcji można niechcący zablokować broń.

Przeciwnicy również korzystają z osłon, atakują z flanki, a fakt, że nigdy nie są zbytnio oddaleni od gracza zapewnia bardzo intensywną akcję. Często w przypadku bezpośredniego kontaktu przydaje się użycie ataku na przykład piłą doczepioną karabinu. Da się też wsadzić ofierze granat w gębę, czy też brutalnie uderzyć ją w kark i następnie rozbić jej łeb o ziemię. Na torebki foliowe do duszenia nieprzyjaciół (albo papierowe na rzygowiny gracza) nie ma jednak co liczyć.

Intensywna, mimo swojej teoretycznej powolności, zabawa wymusić ma na graczach nauczenie się współpracy i komunikacji przez headset, wykorzystywania osłon, czy stawiania ognia zaporowego. Wszystko to przy banalnym, niezwykle intuicyjnym sterowaniu z ograniczonymi opcjami wydawania poleceń członkom zespołu.

GRY TO NIE FILMY PORNO

Sera, planeta bardzo przypominająca Ziemię. Od niemal osiemdziesięciu lat trwa tam Pendulum Wars, konflikt o nowe źródła energii (stare właśnie się kończą). W tym najgorszym możliwym momencie uśpione do tej pory stwory zwane Locust Horde wyłażą ze swoich kry-

■ Każdy poziom da się ukończyć w czasie nie krótszym niż dziesięć i nie dłuższym niż dwadzieścia minut. To samo ma tyczyć się tych, które w przyszłości pojawią się na Marketplace.

■ Bleszinski ściemnia, że niepokonana czwórka po wyrżnięciu Locustów szybko nie wyruszy w ponowny bój, chociaż przebąkuje coś o pomysłach na tak zwane spin offy GoW.

jówek spod ziemi i przejmują kontrolę nad większymi miastami. W ciągu jednego dnia (Emergence Day – tak też nazwany jest dzień premiery gry) ludność planety kurczy się w zastraszającym stopniu – aż o jedną czwartą. Zdesperowani ludzie używają broni chemicznej niszcząc niemal doszczętnie całą cywilizację, wszystkie miasta i dziewięćdziesiąt procent powierzchni Sery. Niedobitki Hordy wciąż jednak stanowią zagrożenie, dlatego ludzie łączą się ze sobą w Coalition of Ordered Governments i rozpoczynają długą wojnę. Zbrojne ramię organizacji nosi nazwę Gears, a jednym z jego członków jest Dom, przyjaciel Marcusa Fenixa, bohatera Pendulum Wars skazanego na czterdzieści lat więzienia. Trafił tam za pozostawienie swoich kompanów i zlekceważenie rozkazów, a dopuścił się tego, by (nieskutecznie) ratować życie ojca. Marcus jest więc bardzo wkurzony i jako prawdziwy antybohater chce zabijać bez mrugnięcia okiem (w teorii Bleszinskiego właśnie takie postacie są najbardziej lubiane przez graczy). Umożliwia mu to Dom, ratując go z więzienia i wkręcając do oddziału Delta formacji Gears.

HALF-LIFE 2

Cliffy B ogromną wagę przywiązuje do kwestii fabuły, nie pozwalając sobie na oddanie w ręce wymagającego gracza dopakowanej graficznie, ale bezmyślnej strzelaniny. Takie podejście do sprawy zaowocowało zaproszeniem do prac nad Gears of War pisarza science-fiction Erica Nylunda, mającego na swoim koncie książki spod znaku Halo. Można więc ufać w bardzo sugestywne oddanie tragedii losów Sery i przekonywające pokazanie jak piękna cywilizacja pogrążyła się w smutku, w bolączce zniszczenia.

Gra jest zatem skierowana do starszych odbiorców, spragnionych dużej ilości akcji, ale również intensywnych przeżyć, emocji towarzyszących poznawaniu losów bohaterów i obserwowaniu tragedii losów Sery. Na szczęście pomimo dołującej atmosfery, uczucia strachu i osamotnienia towarzyszącym zabawie, Epic nie próbuje przesadnie uderzać w patetyczny ton, nie stara się oddać graczom kolejnego MGSa. Nawet jeśli GoW celuje w wymagającego odbiorcę, pozostaje niezwykle atrakcyjnym tytułem akcji. Dlatego też każdą z nielicznych scenek przerywnikowych można spokojnie ominąć i skupić się na strzelaniu, ale jeśli ktoś zechce zgłębić fabułę, to na pewno się nie zawiedzie. Dobrze jest mieć świadomość, że nikt niczego na siłę nie wciska, bo to nadal rzadkość – w większość gier scenek nie da się „skipnąć". W ten sam sposób do tematu podchodzi Valve, choćby w Half-Life 2, co bardzo nam oczywiście odpowiada. Lubimy dobrze opowiedziane historie, ale wprost uwielbiamy ostrą jatkę na ekranie, której nie przerywają gadające głowy.

WAŻNA JEST SYLWETKA

Scenariusz skupiający się na postaci bohatera sprawił, że naturalnym wyborem przy przedstawianiu akcji okazał się widok tpp. Przy czym Cliffy B określa swoje dzieło mianem shootera pokazanego z perspektywy drugiej osoby: „jest to tpp, w które gra się jak w fpp". Nie ograniczono się jednak do jednego ustawienia kamery i tak, prócz standardowego widoku zza pleców, można ustawić znany z Resident Evil 4 widok znad barku postaci. Zresztą to właśnie megahit Capcomu stał się jedną z najważniejszych inspiracji dla Cliffa przy projektowaniu Gears of War. Charakterystyczne dla GoW są przepięknie animowane, bardzo naturalnie poruszające się, masywne, zakute w potężne zbroje postacie (Marcus Fenix ma 105 kilo wagi przy 185 cm wzrostu). Według członków Epic najważniejsza jest sylwetka bohatera – gracz powinien dobrze widzieć swoją postać. Dlatego też tak znakiem rozpoznawczym Halo jest Master Chief i jego pancerz bojowy. Gears of War ma być pokazówką mocy next-genów i niejeden gracz traktować będzie ją jako właśnie ten tytuł, który raz na zawsze zamknie usta pecetowym niedowiarkom. Animacja, stale poprawiana od czasu zeszłorocznego E3, wciąż nie jest idealna, ale do czasu premiery ma być płynna aż do bólu. Ostatnio dodano również nieobecny wcześniej blur przy szybkim obracaniu kamery – obraz rozmywa się jak w rzeczywistości, gdy szybko obraca się głowę. Ostre jak brzytwa tekstury, cudowny deszcz rozpryskujący się na różnych powierzchniach, wiatr wiejący między drzewami (wyginający je przy tym) w ogromnym lesie, czy rozmyte, nagrzane powietrze na wulkanicznym terenem, są prawdziwym dowodem potęgi Unreal Engine 3 i mocy Xboxa 360. Do tego dochodzą jeszcze bogato wyposażone wnętrza budynków, przy czym wszelkie krzesła czy szafki można w mgnieniu oka zniszczyć.

GEARS OF VICTORY

Gracze spragnieni przetestowania GoW na własnej skórze nie doczekają się niestety dema dostępnego poprzez Xbox Live Marketplace. Głównie dlatego, że przygotowanie takowego wiązałoby się z odciągnięciem części ekipy od prac nad właściwą grą, co mogłoby przełożyć się na opóźnienie wydania pełnej wersji lub na większą ilość przeoczonych bugów. W tej chwili pozostało już tylko szlifowanie – wyszukiwanie błędów, ułatwianie bądź utrudnianie poziomów, sprawdzanie jak sprawuje się Sztuczna Inteligencja, itd. Inna sprawa, że z całą pewnością Microsoft chciałby się ustrzec ewentualnych rozczarowań. Biblioteka gier na Xboxa 360 już niedługo powiększy się o niesamowicie potężne tytuły jak GTA IV i Halo 3, zaś Microsoft doskonale wie, że każdy kolejny tego typu mocarz pomoże w walce z nadchodzącym PS3, o którym cokolwiek by nie pisać, wiadomo, że błyskawicznie trafi do milionów domów na całym świecie. Dlatego Gears of War jest promowane tak, by sprzedało się w milionach, żeby było kolejnym Halo, chociaż oba tytuły różnią się w bardzo wielu aspektach – GoW to tpp, nie ma tu opcji skoku, nie można strzelać w czasie sprintu, czy kucać w dowolnym momencie.

Wystarczy gadania – czekamy na hit, który rozbije nam mózgoczaszki i wypali oczy. ■■

Mielu

KILLZONE LIBERATION

WIELKA MIGRACJA NA RYNKU GIER TRWA, A NAJWIĘKSZA ODBYWA SIĘ MIĘDZY PLAYSTATION 2 A PSP. LIBERATION BOWIEM TO PEŁNOPRAWNY SEQUEL KILLZONE

Wyrwanie Vekty z łap Helghastów jest zależne od oswobodzenia zakładników. Misja Templara musi się udać!"

Dwa lata temu nie było bardziej ekscytującej posiadaczy PlayStation 2 gry, niż Killzone. Zapowiadana z hukiem i długo wyczekiwana pozycja zupełnie niepotrzebnie została ochrzczona przez zachodnią prasę Halo-killerem, co wzbudziło zrozumiałą złość i niechęć fanów Master Chiefa i konsoli Microsoftu, toczących zażarte boje na forach internetowych.

Killzone nie zamordowało Halo, ale bez wątpienia na polu peesdwójkowych efpeesów zarządziło, stając się best-sellerem i znakomitym debiutem dla powstałej wprawdzie z weteranów, ale zupełnie nowej ekipy Guerrilla Games. Warto jeszcze dodać, że Killzone to także najlepiej sprzedająca się gra wszech czasów na konsole w Polsce.

Zanim jeszcze gra trafiła do sprzedaży, było pewne, że powstanie sequel. Początkowo wszystkie znaki na niebie i ziemi wskazywały na PlayStation 2, potem, po debiucie słynnego trailera (o którym jednakże w tym materiale nie będę już więcej wspominał) – PS3, ale gdy okazało się, że na szkicach udostępnionych przez autorów, jako materiały ilustrujące właśnie wersję na PlayStation 3, widnieje malutki napis Killzone 3, wiadomo było, że dwójka zmierza gdzie indziej. Ostatecznie znalazła swój dom na PlayStation Portable, które, po dość przeciętnym pod względem dostępnych gier starcie, rozkręca nam się z miesiąca na miesiąc, goszcząc coraz lepsze gry i kontynuacje znanych serii. Ale dam sobie głowę uciąć, że początkowo trwały prace nad sequelem Killzone jeszcze na PlayStation 2.

Oddziały ISA wygrały bitwę, ale wojna cały czas trwa. Dwa miesiące po wydarzeniach znanych z pierwszej części Killzone, helgański generał Armin Metrac, wspierany przez bezlitosną armię, w dalszym ciągu okupuje część Vekty, pacyfikując miasto Rayhoven. Podczas gdy żołnierze ISA walczą o każdy metr ziemi próbując oswobodzić niewinnych cywili, Metrac podstępem bierze ważnych dla ISA zakładników.

Jan Templar, bohater bitwy o Vektę, otrzymuje zadanie specjalne – musi przedostać się za linie wroga i ewakuować zakładników zanim rozpocznie się szturm armii ISA, a także przeprowadzić dywersję, która osłabi ewentualną akcję odwetową oddziałów Metraca.

Templar nie ma złudzeń – to będzie trudna i niebezpieczna misja. Niepowodzenie może kosztować całkowite oddanie pola Helghastom – generał Metrac zbiera oddziały w wielką armię i planuje przeprowadzić ostateczną ofensywę, która zetrze siły ISA z powierzchni Vekty. Kapitan nie jest jednak sam – w walce wspierają go przyjaciele z dawnego oddziału.

MISJA: OSWOBODZENIE

Killzone: Liberation zaczyna się dokładnie tak, jak intensywna gra akcji powinna. Wysoko umieszczona kamera szerokim łukiem objeżdża spory fragment poziomu, by ostatecznie skoncentrować się na smukłej sylwetce dropshipa szybującego wśród strzałów i eksplozji. Statek ląduje w odizolowanym miejscu, wyskakuje z niego kapitan Jan Templar, po czym „ptak" pozostawia go już samemu sobie i wraca do bazy. Od tej chwili Templar zdany jest już wyłącznie na gracza. Z głośników dobiega dobrze znany głos Luger, która uczy nas podstaw – poruszania się, uników, rzutu granatem, kucania za przeszkodami i namierzania celu. Krótki tutorial zalicza się w pięć minut, ale to przecież tylko wprawka przed właściwą walką.

Sterowanie jest intuicyjne, a każdy, kto grał w konsolowe amerykańskie action-erpegi (choćby Baldur's Gate: Dark Alliance), odnajdzie się bez większych problemów. Na szczęście strzału nie umieszczono pod R1 (tylko pod kwadratem), bo po dwóch godzinach grania odpadłyby mi

■ Można polemizować, czy graficy z Guerrilla Games trochę nie za bardzo skorzystali z gotowego designu pewnego anime (Jin Roh: The Wolf Brigade), ale faktem jest, że projekty helghastów są tak samo ekscytujące jak dwa lata temu, podczas premiery pierwszej części Killzone.

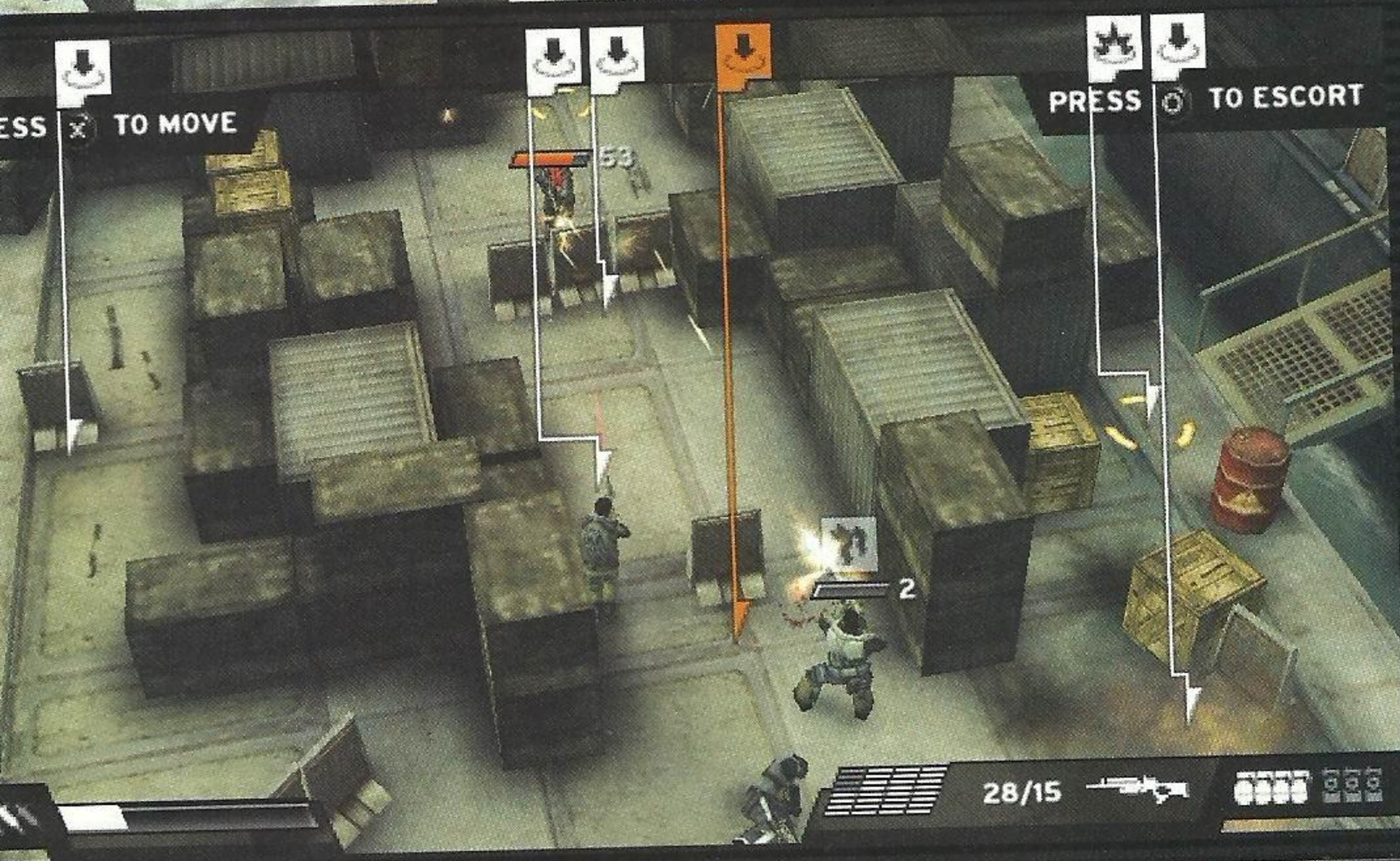
palce. Choć i tak potem odpadły, bo strafe'owć można tylko przy jednoczesnym trzymaniu L1. Jest przeładowanie broni (trojkąt), wspomniany rzut granatem (kółko) i przycisk akcji (X). Tyle podstaw.

Misje, które miałem przyjemność zaliczyć, polegały najczęściej na penetracji planszy i wykonaniu konkretnego zadania. Jednym razem odbijałem zakładników i odprowadzałem ich do czekającego w pobliżu dropshipa, innym – niszczyłem zagrażające desantowi żołnierzy ISA działka przeciwlotnicze, potem broniłem nieprzyjacielskiego kutra patrolowego przed wysadzeniem go w powietrze przez helghańskich szturmowców próbujących podłożyć C4, a jeszcze innym zadanie polegało na uchwyceniu

dowodzenia przeciwnika, umieszczone na wysuniętej w głąb morza platformie. W jednej z misji pokierowałem nawet czołgiem, którym z przyjemnością rozgniatałem czerwonookich, szyłem z zamontowanego ckm-u przed siebie i kręciłem wieżyczką na boki ostrzeliwując snajperów z działa. Niestety, akurat ten motyw pojawił się tylko raz, ale mam nadzieję, że zostanie jeszcze wykorzystany, bo ta krótka przejażdżka podsyciła mój apetyt.

W kilku misjach Templara wspiera nie kto inny, jak dobrze nam znany Rico Velasquez. Człowiek-czołg, jak mówią o nim kumple. Ciężkozbrojny żołnierz przy pomocy minigun na kosi wrogów równo z trawą, nie boi się także ruszyć do walki w pierwszym szeregu. I właśnie z myślą o takich sytuacjach autorzy przygotowali system wydawania komend; bardzo prosty, ale też niezwykle efektywny i skuteczny. Wystarczy, że graczy przyciśnie przycisk „góra" na d-padzie, a na ekranie pojawi się kilka znaczników pokazujących możliwe rozkazy, które Templar wykrzyczy w kierunku Rico. Może to być na przykład komenda nakazująca mu zaatakowanie gniazda karabinu maszynowego, ale można

■ Tylko na takich zbliżeniach, jak to z lewej (które w grze praktycznie nie występują), można dostrzec miejscami nienajlepszą jakość tekstur i stosunkowo proste obiekty, które wykorzystano do budowy poziomów.



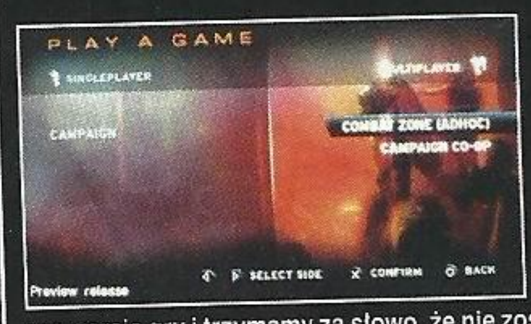
przyczółka pozwalającego wtargnąć do helghańskiej bazy w poszukiwaniu Metraca, bo na niego też się zasadzimy. Zróżnicowanie jest spore nie tylko pod względem graficznym (baza, fabryka, port, okopy), a każdy poziom przynosi jakieś niespodzianki. Raz pojawia się pole minowe, innym razem – konieczność rozbrajania laserowych czujników ruchu, a jeszcze gdzie indziej przeciwnicy są tak sprytnie porozmieszczani, że trzeba się wykazać taktycznie.

Choć na początku nie miałem specjalnych kłopotów z przebiciem się na pałę, siejąc pożogę i gnając przed siebie jak wściekły, dość szybko gra zrobiła się trudna, a miejscami wymagająca sporej precyzji i obmyślenia taktyki. Były takie momenty, które powtarzałem wiele, wiele razy – jak choćby nierówna walka z dwoma czołgami nieprzyjaciela, albo trudny i nieco nawet skradankowy podjazd pod centrum go także wysłać na przykład za murek, czy inną naturalną osłonę, skąd Latynos skutecznie będzie częstował ołowiem przeciwników, będąc choć trochę osłonięty przed seriami nieprzyjaciół. Wciśniecie kółka spowoduje, że Rico podbiegnie do Templara i nie odejdzie od niego nawet na krok, broniąc jego pleców. Ten system działa także w przypadku zakładników, których kilkoro udało mi się odbić w jednej z misji. Jednakże zakładnicy, nawet świeżo oswobodzeni, nie mogą z przyczyn oczywistych atakować nieprzyjaciół i pozostaje im nakazać jedynie krycie się, bądź trzymanie blisko Templara. Przy okazji – zdenerwował mnie świeżo odbity generał wykrzykujący nie znoszącym sprzeciwu tonem, bym bronił go przed kulami własną piersią, ale cóż – tak właśnie działa łańcuch poleceń.

IN THE ZONE

Nie ma jak kilka fotek pstrykniętych ślicznemu ekranowi PSP. Oprócz wspomnianych w tekście rzeczy, jest jeszcze ciekawostek (i jedna pani) wartych Waszej uwagi.

W głónym menu oprócz gamesharingu interesuje nas opcja downloads – może doczekamy się nowych leveli za friko dostępnych na przykład w miesiąc lub dwa po premierze gry? Byłoby bardzo miło ze strony Guerillasów.

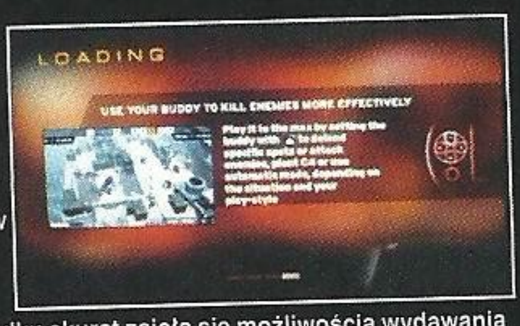


W menu trybu multiplayer nie znaleźliśmy zapowiadnego infrastructure mode, czyli możliwości gry przez internet. Zwalamy to roboczą wersję gry i trzymamy za słowo, że nie zostanie pominięta – byłaby to spora porażka.

Przed misją, o ile gracz wykazał się odpowiednio wcześniej, można wybrać broń, z którą Templar rozpocznie poziom. Można także upgrade'ować dostępne już fuzje, ale w tym celu trzeba odnaleźć poukrywane na levelach walizki. Na każdym poziomie jest ich osiem.

Podobnie ma się sprawa z dodatkami, które – gdy odblokowane – uczynią z Templara prawdziwą maszynę śmierci. Jest na przykład pancerz, możliwość niesienia większej liczby granatów i tym podobne.

Jeśli nie chciało Wam się słuchać nawijającej przez codec Luger, podczas ładowania kolejnych poziomów konsola przypomni co ciekawsze patenty. W tym przpyadku akurat zajęła się możliwością wydawania rozkazów towarzyszowi.



Evelyn, męczona przez helghasta bohaterka naszej okładki ma odegrać jedną z kluczowych ról w grze. Oficjalne informacje mówią, że jest technikiem uzbrojenia i pracuje w tajemnicy nad nowąbronią, która może zmienić przebieg wojny. Na razie jednak pozostaje w odzianych w czarne rękawice rękach Metraca i jego ludzi.

■ W multiplayerze gra się bardzo fajnie, bo trzeba myśleć i kombinować na przykład nad doborem broni. Gra się w sumie podobnie do fpp, ale więcej widać, bo choćby dogodną kryjówkę za plecami.

Gra ma wiele wspólnego ze swoją starszą siostrą z PlayStation 2. Choćby dokładnie to samo tempo. Czyli – nie jest specjalnie szybka, wyraźnie widać lecące serie z karabinu i można się próbować przed nimi uchylić lub uskoczyć (wciskając dwa razy L1). Ma także sporo nowości, jak choćby nowe rodzaje przeciwników (na przykład upierdliwe helgańskie pieski i roboty-pajączki, pilnujące czasem przejść i detonujące się w najmniej odpowiednim momencie), ale czuć, że to sequel tamtej gry, a nie zupełnie nowa produkcja. Co zupełnie mi odpowiada.

Na planszach gdzieniegdzie porozmieszczane są specjalne skrzynie służące najwyraźniej za magazyn broni helghastów. Znajdziecie w nich apteczki umożliwiające odnowę nadwyrężonego zdrowia, granaty zwykłe i dymne, ładunki C4 potrafiące otworzyć tylko pozornie zamknięte przejścia, a także różne rodzaje broni. Podstawą są karabiny maszynowe, ale można odłożyć poczciwą spluwę i wymienić ją na rewolwer, karabin snajperski, ręczną wyrzutnię rakiet, shotgun, kuszę z wybuchającymi strzałami, miotacz ognia, czy inne cacka, które odkryjecie już sami. Bronie oczywiście różnią się zastosowaniem, siłą rażenia i długością przeładowywania. Wiadomo, że do walki z bliska lepszy będzie shotgun, podczas gdy snajperka zdejmie typa czającego w oddali.

W skrzyniach, w których znajdujemy apteczki, można także natrafić na strzykawki pozwalające przywrócić do życia poległego towarzysza, czy też podreperować mu zdrowie, gdy mocno oberwie. Jednak, wzorem choćby gier z serii Conflict, na wskrzeszenie jest tylko kilkanaście sekund. Niestety, zabawa jest dość liniowa, bo gdy pozwoliłem Rico umrzeć, myśląc, że dalej poradzę już sobie sam, obejrzałem napis Game Over. Innymi słowy – „Twoi ludzie muszą przeżyć, Templar!"

Dwa pierwsze etapy Killzone: Liberation dały mi pięć, może sześć godzin intensywnej rozrywki, a przy tym takiej, jaką lubię: militarnej, realistycznej, miejscami trudnej i z masą wymian ognia. A także takiej, w której przeciwnik nie pada trupem po jednym strzale, co Killzone'owi zarzucano, a co dla mnie akurat sprawdza się świetnie. Jeśli pozostałe dwa etapy (niestety, niedostępne w mojej wersji) będą równie długie i intensywne, a przy tym tak śliczne, szykujcie się na ponad dziesięciogodzinny single, a do tego multiplayer w co-opie i versusie.

KOOPERACJA I DEATHMATCH

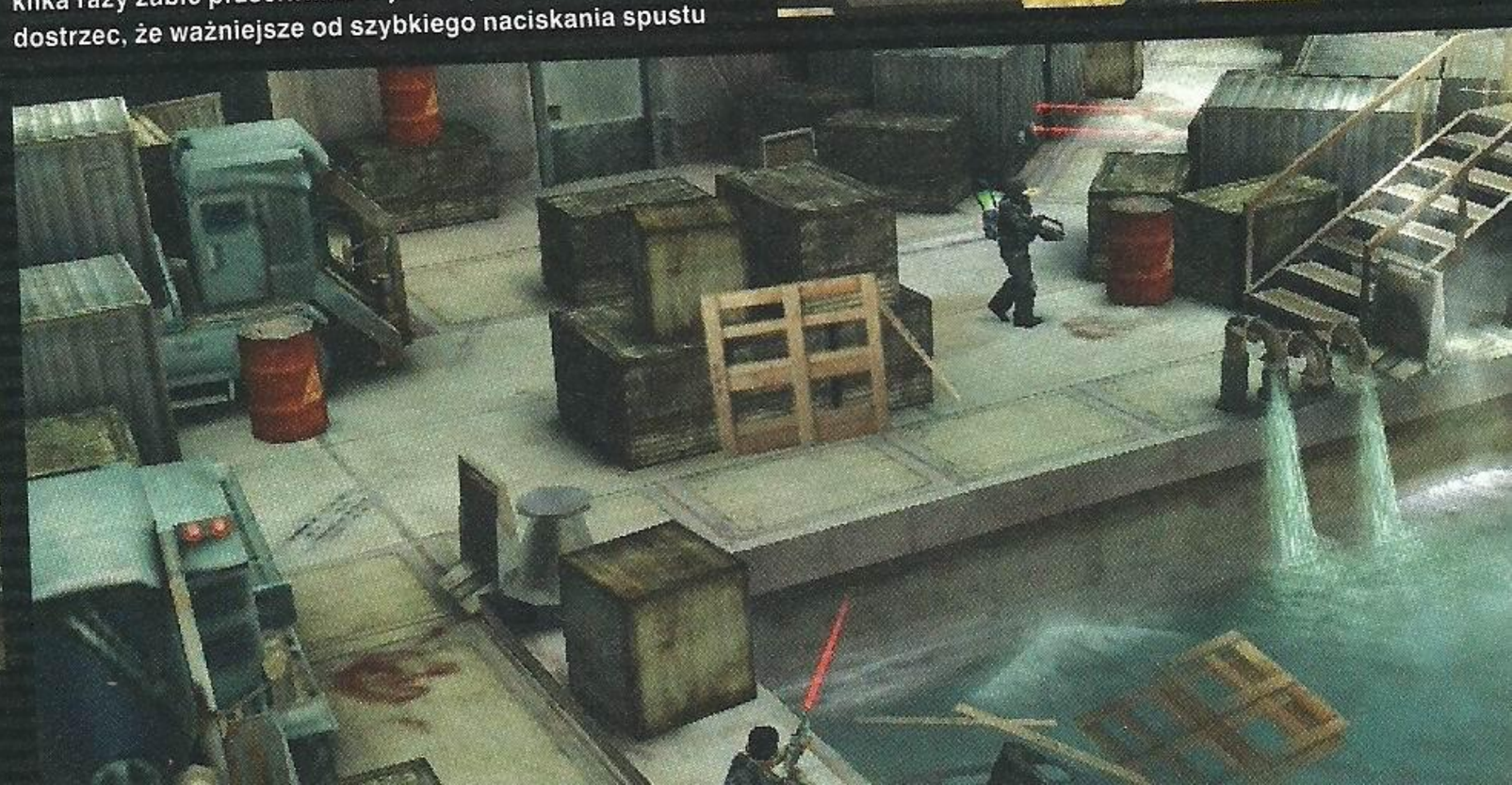
Tryb wieloosobowy w Killzone: Liberation zasługuje na obszerniejszą wzmiankę. I na wielkie brawa. Mieliśmy okazję zmierzyć się w redakcji zarówno między sobą, jak i razem wyruszyć na wojnę w Helghastami. Zacznijmy od trybu kooperacyjnego. Podczas gdy pierwszy gracz poruszał się kapitanem Templarem, drugiemu został oddany pod opiekę... Hakha! Helganski volksdeutsch nie pojawił się wcześniej w grze, milczą również o nim informacje prasowe, ale zakładamy, że gdzieś tam jednak będzie. Nie wiadomo, czy gracze będą mieli jakiś wpływ na wybór postaci, które wezmą udział w walkach, czy też będzie to z góry narzucone przez twórców, choć wydaje się, że autorzy przychylą się do tego drugiego rozwiązania. W końcu Luger na początku kontaktuje się z Templarem przez radio i udziela mu wskazówek, a w kilku misjach Rico pojawia się przy boku Jana i udziela mu wsparcia ogniowego. Zostaje więc Greg Hakha.

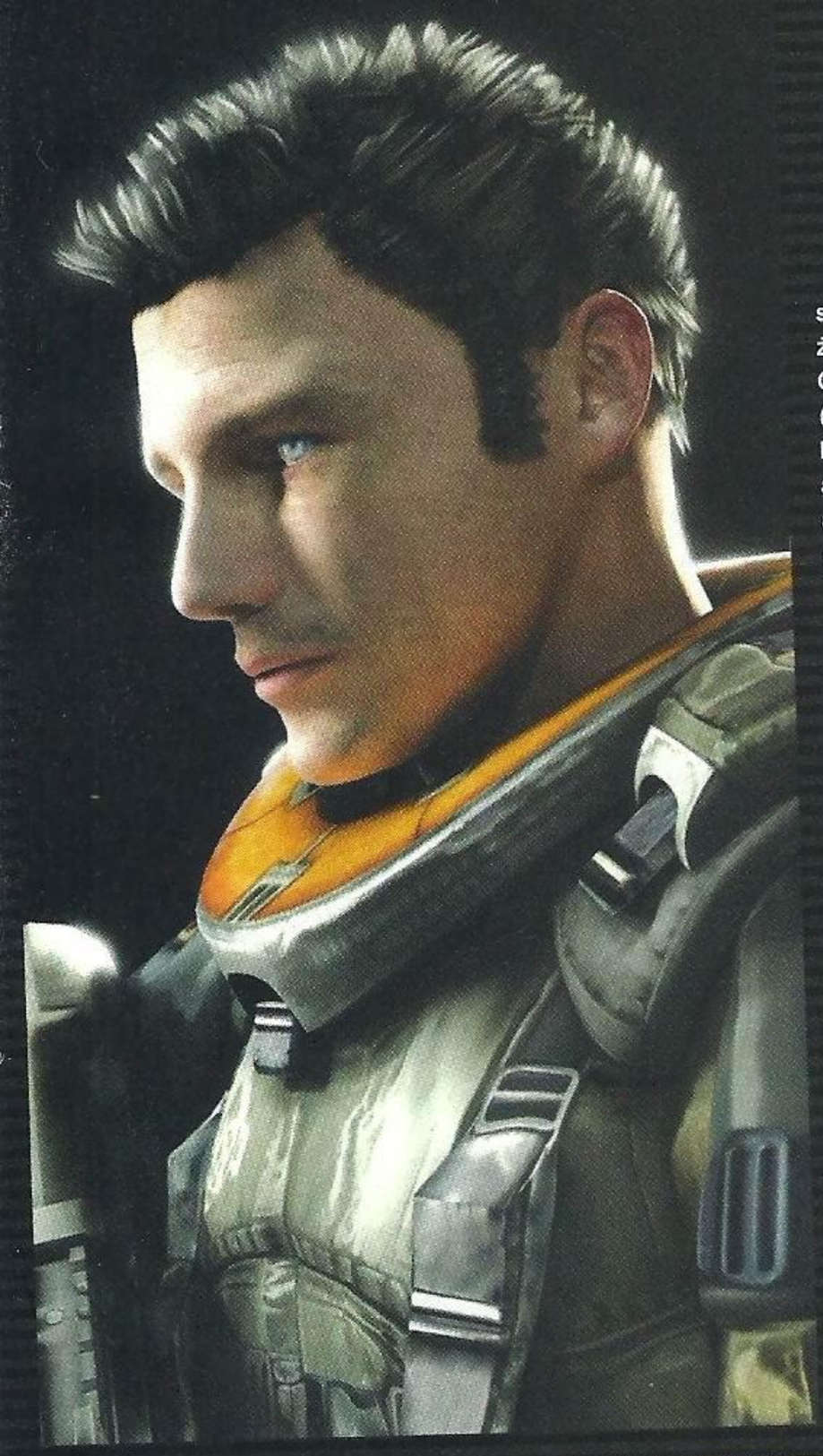
Cooperative w każdej grze, a szczególnie w strzelaninach, znacznie podbija radość z zabawy – nie inaczej jest także w nowym Killzone. Sposób rozgrywki od razu nasuwa na myśl skojarzenia z grami action-rpg, takimi jak Baldur's Gate: Dark Alliance czy Fallout: Brotherhood of Steel, ponieważ bohaterowie nie mogą się za bardzo od siebie oddalić – gdy zaczniecie biec w przeciwne strony, po pewnym czasie Wasi żołnierze zaczną przebierać nogami w miejscu, a o tym, że dalej pobiec się bez kolegi nie da, poinformuje malutka ikona. Gra wymusza więc ścisłą kooperację i nie pozwala na zbytnią samowolkę. Fakt, że współpracuje ze sobą dwóch myślących graczy znacznie zwiększa głębię i możliwości taktyczne. Gdy Hakha zajmował się rozbrajaniem min i laserowych pułapek, Templar trzymał nadbiegających Helghastów na dystans, aby helgański przyjaciel nie został w tym czasie zastrzelony. Wspólne ataki na pozycje wroga także nabrały głębszego wymiaru – możliwe było wabienie przeciwnika, a następnie zachodzenie go i atakowanie z flanki oraz odciąganie ognia i uwagi wrogów od kolegi. Kamera prezentująca widok pola walki nie chce jednak specjalnie oddalić się i odjechać do góry, co niestety nieco ogranicza możliwości taktyczne – z drugiej strony, to ma być rzeźnia, a nie skradanka Wraz ze wzrostem możliwości taktycznych, wzrosła, i tak już wysoka, przyjemność z wysyłania Helghastów do piachu. Tryb kooperacji może okazać się niezłym hitem wśród posiadaczy PSP, o ile oczywiście znajdą się jakoś w tym wielkim świecie.

Także rywalizacja z innymi graczami na arenach zapowiada się smakowicie. Autorzy obiecują kilka trybów rozgrywki i sporą liczba plansz, dzięki którym gra nie znudzi się po kilku potyczkach – w naszym egzemplarzu mogliśmy uruchomić Deatchmatch, Team Deatchmatch (których znaczenia wyjaśniać nie trzeba) oraz Assault, czyli zdobywanie bazy nieprzyjaciela. Po sprawdzeniu w akcji poczciwego defmecza wątpimy, że kiedykolwiek się znudzi. Radocha z ganiania się po planszach i faszerowania ołowiem jest ogromna. Duża w tym zasługa broni, których zróżnicowanie i możliwe zastosowania wychodzą tak naprawdę dopiero w walce z żywym przeciwnikiem.

Spotkanie gracza wyposażonego w karabin maszynowy z przeciwnikiem dzierżącym kuszę z bełtami nafaszerowanymi ładunkami wybuchowymi będzie miało kompletnie inny przebieg, niż potyczka gościa wyposażonego w wyrzutnię rakiet z graczem sprawnie posługującym się miotaczem płomieni, rewolwerem czy shotgunem. Wystarczy kilka razy zabić przeciwnika w jakiś sprytny sposób, aby dostrzec, że ważniejsze od szybkiego naciskania spustu będzie ustawienie się na odpowiedniej pozycji i wyczekanie dobrego momentu do ataku. Shotgun potrafi załatwić przeciwnika dwoma strzałami, ale trzeba podejść do niego bardzo blisko, komuś innemu lepszym rozwiązaniem może wydać się ostrzelanie ze snajperki beczki znajdującej się obok przeciwnika, która po efektownym wybuchu wystrzeli go w powietrze.

Dodatkowej głębi zabawie dodaje fakt, że także w tym trybie na planszach znajdują się skrzynie zawierające energię i broń, a przejęcie kontroli nad nimi i sprytne wykorzystanie zasobów będzie kluczem do sukcesu. Nie warto być jednak pazernym – w drewnianych skrzyniach, z równą częstotliwością co granaty, mogą być poukrywane wybuchowe, mechaniczne pajączki, od których lepiej trzymać się z daleka, choć można przed nimi zwiać. Przegrana w walce może ujść za honorową śmierć, ale wysadzenie





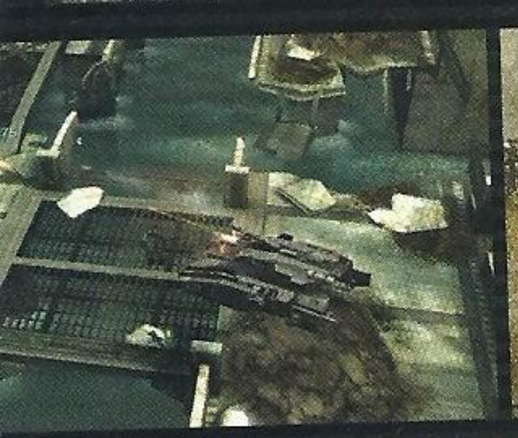
się w powietrze na własne życzenie z powodu chciwości to żaden powód do chwały.
Co ciekawe, w naszej becie znalazła się opcja gamesharing (a także downloads!), a przynajmniej taki napis w menu, bo niestety nie dało się jej uruchomić. Oznacza to, że gra albo pozwoli na przesłanie koledze z drugim PSP dema, albo umożliwi zabawę w multiplayerze wielu graczom przy pomocy jednego egzemplarza gry.
Tryb multiplayer w Killzone: Liberation poważnie nas wciągnął, choć co dwóch graczy we wspólnej walce (po długich bólach udało nam się zorganizować drugą płytkę z grą, a przyjechała do nas aż z Games Convention), to nie sześciu, więc spotkania z przeciwnikiem i wymiana ognia w deathmatchu miała miejsce rzadziej, niż byśmy sobie tego życzyli. Ciekawi mnie także, czy pojawią się dodatkowe areny do multi, bowiem mogliśmy poszaleć jedynie na tych z trybu dla pojedynczego gracza. Nie zmienia to faktu, że zarówno cooperative jak i tryb współzawodnictwa są znakomite i nie możemy się doczekać, aż spotkamy się na polach bitew z graczami z całego świata w zapowiedzianym Infrastructure Mode.

PIĘKNA, ZNISZCZONA VECTA

Jeżeli chcecie pognębić posiadaczy Nintendo DS, to Killzone: Liberation wydaje się być do tego odpowiednią grą. Oprawa audio-wizualna jest najwyższej klasy. Pierwsze, co wgniata w glebę, to przekozackie intro, w którym ścierające się ze sobą wojska Helghastów i sił ISA rozniosą w pył jakieś miasto. Helgańskie cyberpsy rzucają się na osaczonych żołnierzy ISA, z góry nadlatują komandosi na jetpackach, przelatują dropshipy, jest huk, są eksplozje, a z oddali z dzikim uśmiechem satysfakcji wszystko obserwuje generał Metrac w otoczeniu swego sztabu. Porażająca

■ Jest kilka firm chętnych do sprawdzenia się w produkcji fpsów na PSP, których nie odstraszyła fala krytyki pod adresem pierwszego z nich – Coded Arms. Sony, które w międzyczasie wykupiło Guerrilla Games i włączyło holenderską ekipę do swoich wewnętrznych zespołów, nie chciało jednak ryzykować topornego sterowania i przeciętnej, zamglonej grafiki – stąd pomysł na grę przypominającą klasyczne action-rpgi.

jest jej posłuchać, ponieważ jeśli chodzi o sferę audio, także nie może być mowy o żadnym kompromisie. Wydarzeniom na ekranie towarzyszy świetna, pompatyczna muzyka, za którą odpowiedzialny jest, podobnie jak w części pierwszej, Joris de Man. Nati Zeidenstadt zadbał z kolei o odgłosy wybuchów, znakomite, bardzo zróżnicowane i „soczyste" efekty strzałów – rewelacja.



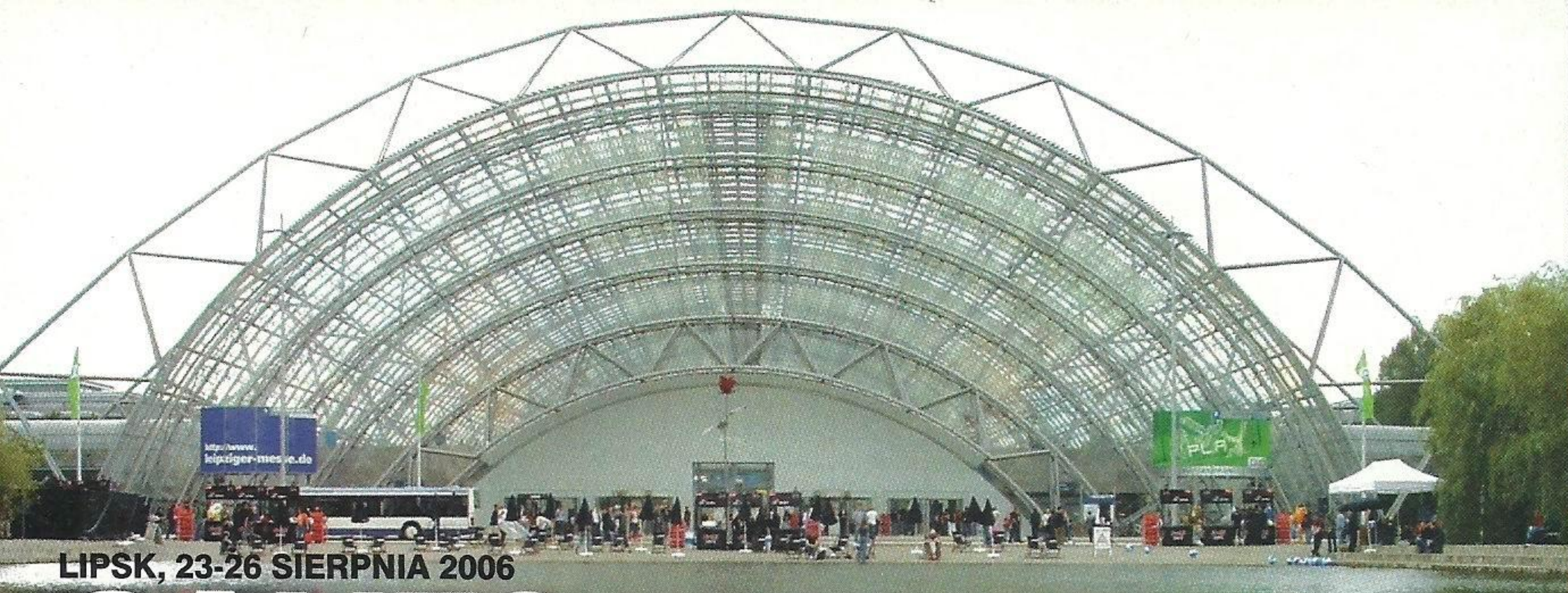
KILLZONE: LIBERATION NA PLAYSTATION PORTABLE BĘDZIE MIEĆ NIE TYLKO POLSKIE NAPISY, ALE I W PEŁNI PROFESJONALNIE PRZYGOTOWANY DUBBING

ilość detali, genialna reżyseria – ten filmik spowoduje, że od razu będziecie chcieli ustrzelić kilku czerwonookich żołnierzy.
Jeśli chodzi o przedstawienie samego pola walki – Guerrillasi wykonali kawał znakomitej roboty i ta gra wygląda jak... Killzone. Czyli – znakomicie. Ot, kamera jest umieszczona nad bohaterem, zamiast we wnętrzu jego czaszki, i to jedyna poważna zmiana, ale zarówno wykonanie Helghastów, naszych bohaterów, wszystkich pojazdów, klimat, oddanie atmosfery i chaosu panującego na polu walki – wszystko prezentuje się dokładnie tak, jak w Killzone na PlayStation 2! Nie ma mowy, żeby ktokolwiek się pomylił. Postacie, mimo iż niewielkie, robią duże wrażenie – są bardzo ładnie wykonane i świetnie animowane. Nawet design plansz przywodzi na myśl pierwszą część przygód Templara i jego paczki – wszędzie są znajome elementy, jak barykady, zasieki, wraki pojazdów, porozwalane w drobny mak fragmenty bunkrów i domów, czy wreszcie brązowawa, zryta pociskami i strawiona ogniem ziemia. Na tę grę naprawdę przyjemnie popatrzeć. Równie przyjemnie Wszystko jest na swoim miejscu. To poziom znany do tej pory tylko z maszyn stacjonarnych. Dodajcie do tego krzyki żołnierzy i pochrząkiwania Helghastów oraz fakt, że po raz kolejny usłyszymy charakterystyczne głosy naszych ulubieńców w wersji angielskiej... A także, uwaga, uwaga – polskiej! Tak jest, Killzone: Liberation na PlayStation Portable będzie mieć nie tylko polskie napisy, ale i w peni profesjonalnie przygotowany dubbing (hej, puryści – to opcjonalne, będzie też angielski z oryginalnymi głosami Templara, Rico i słodkiej Luger)!

Gra zrobiła na mnie bardzo dobre wrażenie. Może nie jest jakoś specjalnie odkrywcza (no, może poza zamianą widoku fpp na ten pseudo-izometryczny), ale sprawuje się świetnie i wygląda wspaniale. Liberation rządzi, bo o ile na stacjonarnych konsolach nie miałoby prawa stać się rewelacją, to mam wrażenie, że na handheldzie znajdzie się w Lidze Mistrzów. Premiera już w listopadzie!

Gulash ■■

wsparcie: Blizzard Beast



LIPSK, 23-26 SIERPNIA 2006

GAMES CONVENTION 2007

DEJA VU. POWTÓRKA Z ROZRYWKI. ALE TO JUŻ BYŁO

Trwająca od 23 do 27 sierpnia wystawa Games Convention w Lipsku po raz drugi udowodniła, że bardzo chciałaby stać się imprezą równorzędną dla świętej pamięci Electronic Entertainment Expo i całkiem żywego Tokyo Game Show. Chciałaby, ale ponownie jej się to nie udało z bardzo prostego powodu. Pomimo zapewnień o zainteresowaniu Europą i wielu ciepłych słów, branża wciąż z dystansem podchodzi do Starego Kontynentu. Gdyby się nad tym zastanowić, nie jest to wcale takie dziwne – w małej Japonii sprzedaje się więcej gier niż w kilkunastu państwach Europy, ale nie warto się nad tym specjalnie rozwodzić. Polskich graczy powinno interesować to, że największa tego typu wystawa w Europie odbywa się zaledwie trzy godziny drogi samochodem od Wrocławia.

Warto było pojechać choćby po to, by zobaczyć, jaka panuje na takiej imprezie atmosfera, przebić się przez tłum graczy z całego świata i na własne oczy ujrzeć gry, które dopiero za jakiś czas zagoszczą na półkach sklepowych. Przykładem niech będzie uwielbiane przeze mnie Virtua Tennis – trzecia odsłona przygotowywana już na PS3 i Xboxa 360 jest gotowa dopiero w czterdziestu procentach i jeszcze sobie trochę na nią poczekam.

Osobiście nie zaliczyłbym drugiej odsłony Games Convention do szczególnie udanych, ale też nie było jakoś specjalnie źle i patrzę na to z perspektywy zarówno osoby związanej z branżą, jak i zwykłego gracza, który nie ma zbyt często okazji ujrzeć w akcji wczesnych wersji oczekiwanych tytułów. W znaczną część gier prezentowanych na GC graliśmy już na E3, część z nich dotarła do redakcji (lub redakcja do nich), ale dzięki biletowi dla prasy udało mi się wejść na zamknięte pokazy Rainbow Six: Vegas, filmiku z gameplayu Assassin's Creed oraz – last but not least – prezentację Wii.

Nintendo nie zdecydowało się pokazać swojego nextgena szerszej publiczności, skupiając się wyłącznie na DSie, nie pozwoliło też robić żadnych zdjęć osobom grającym, kontrolerowi, ani samej konsoli. Udało mi się tylko zerknąć na tył Wii, gdzie zauważyłem dwa złącza USB, wejście na zasilacz 12V oraz miejsce na kabel do sensora podpinanego do telewizora. Oczywiście sprawdziłem też kilka gier (czy może powinienem napisać „mini-gier") i wcale nie jestem zachwycony tym, co zobaczyłem, ale z ewentualną krytyką poczekam aż konsola przyjedzie do redakcji i na spokojnie, dłużej niż kilka minut, będę mógł zagrać w Red Steel i resztę gier.

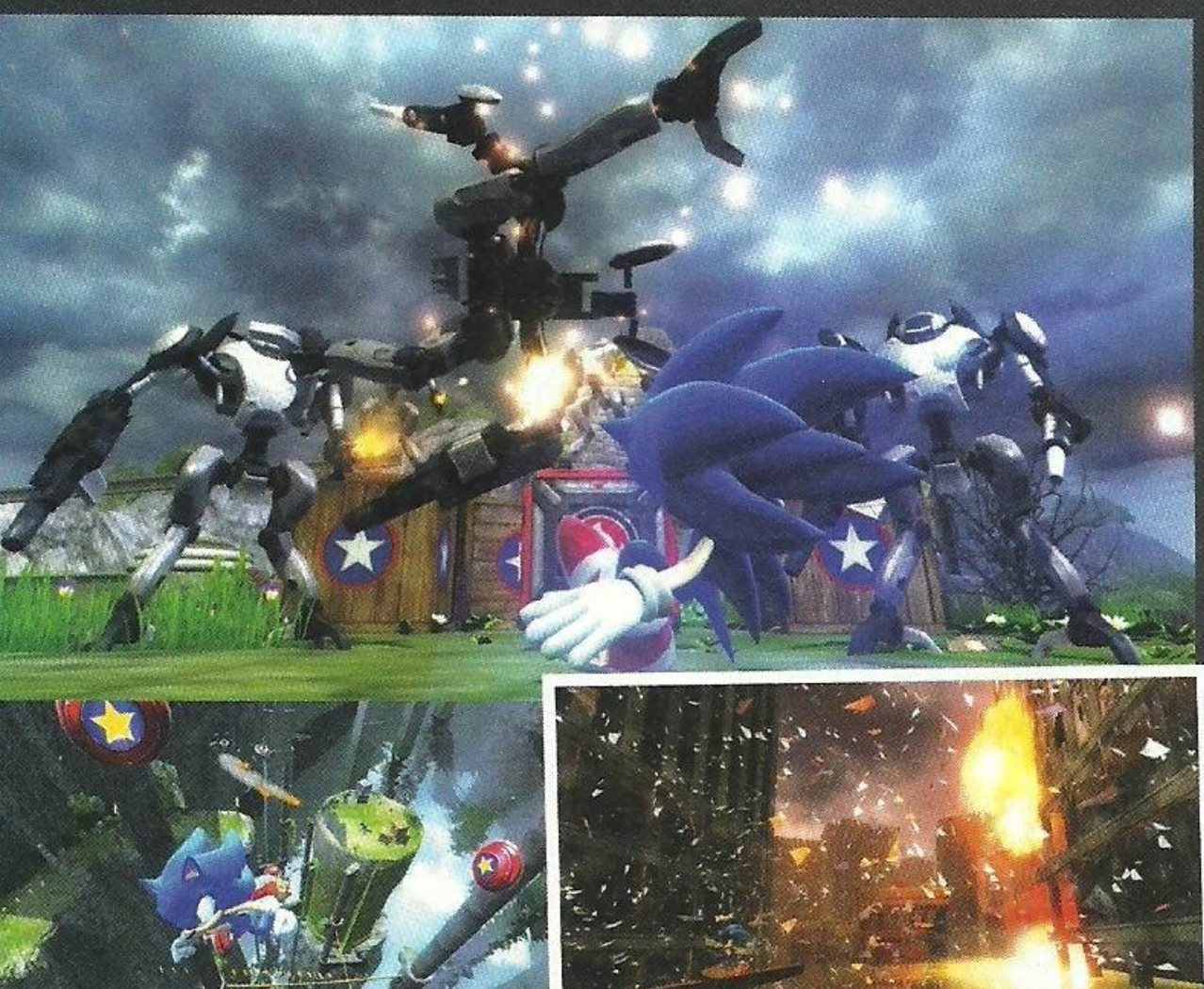
Sony w ogóle zrezygnowało z wystawiania PlayStation 3, chociaż podobno Sega zorganizowała zamknięty pokaz wspomnianego wyżej Virtua Tennis 3. Pozostało zrobić zdjęcie stojącej za szybą obudowie i obejrzeć zwiastuny Lair, Motorstorma czy tworu o nazwie Africa. Japoński gigant szykuje się do uderzenia z PS3 na TGSie i dla nas przygotował, podobnie jak w zeszłym roku, głównie gry na PSP oraz wszelkie odmiany Buzza i Singstara na PS2.

Na koniec zostawiłem Microsoft. Xbox 360 już dawno zadomowił się na rynku i nikogo nie szokuje widok standów z szóstym PESem hulającym na tej konsoli. Zabrakło na pewno takich mocarzy jak Forza 2, czy Gears of War, ale, jak możecie przeczytać w zapowiedzi, Cliffy B nie chciał tracić czasu na szykowanie dema. Microsoft ma swoją własną imprezę X06, która w tym roku odbędzie się w Barcelonie i tam zobaczymy wszystkie najważniejsze tytuły.

Z punktu widzenia gracza wcale nie było najgorzej. Wprawdzie nie pokazano Wii, nie można było sprawdzić PS3 i pograć w Heavenly Sword, ale za to był szósty PES, Lost Planet, Silent Hill Origins, MGS Subsistence, Killzone: Liberation i sporo innych ciekawych tytułów. Piękne, skąpo odziane hostessy rozdawały gadżety (m.in. demo Loco Roco na UMD) i co chwila organizowane były jakieś konkursy. Dlatego, jeżeli tylko będziecie mieli taką możliwość, koniecznie przyjedźcie za rok. Nawet jeśli nie zobaczycie największych killerów i tak będziecie się doskonale bawić. A może nawet będziecie mieli szczęście i spotkacie rodaków z dodatkową prasówką umożliwiającą wejście na zamknięte pokazy?

Zanim zaproszę do relacji, jeszcze tylko jedna sprawa. Gier na GameCube i pierwszego Xboxa właściwie nie pokazywano, a PS2 nie miała za bardzo czym się pochwalić prócz wspomnianych Buzzów, Singstarów oraz oczywiście God of War 2 i Scarface. Poważnie rozważcie przesiadkę na nextgeny, bo niedługo naprawdę nie będzie w co grać. ■■ Mielu

PS: Greetz 2 Knysza Squad. Dzięki za wspólną hardcore'ową wyprawę i wsparcie!

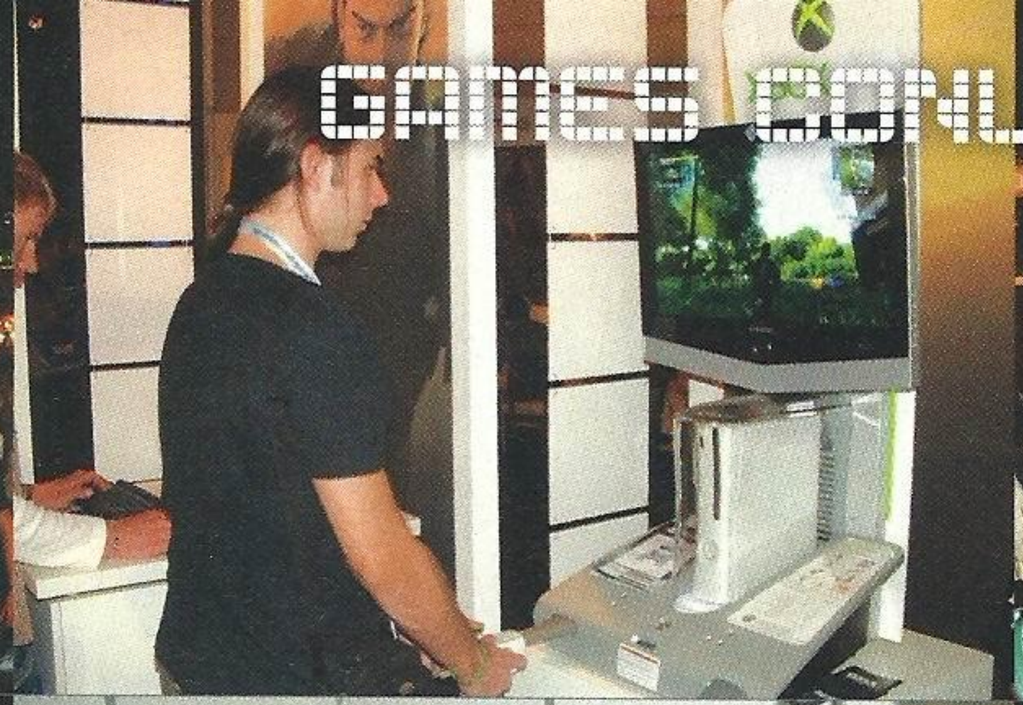


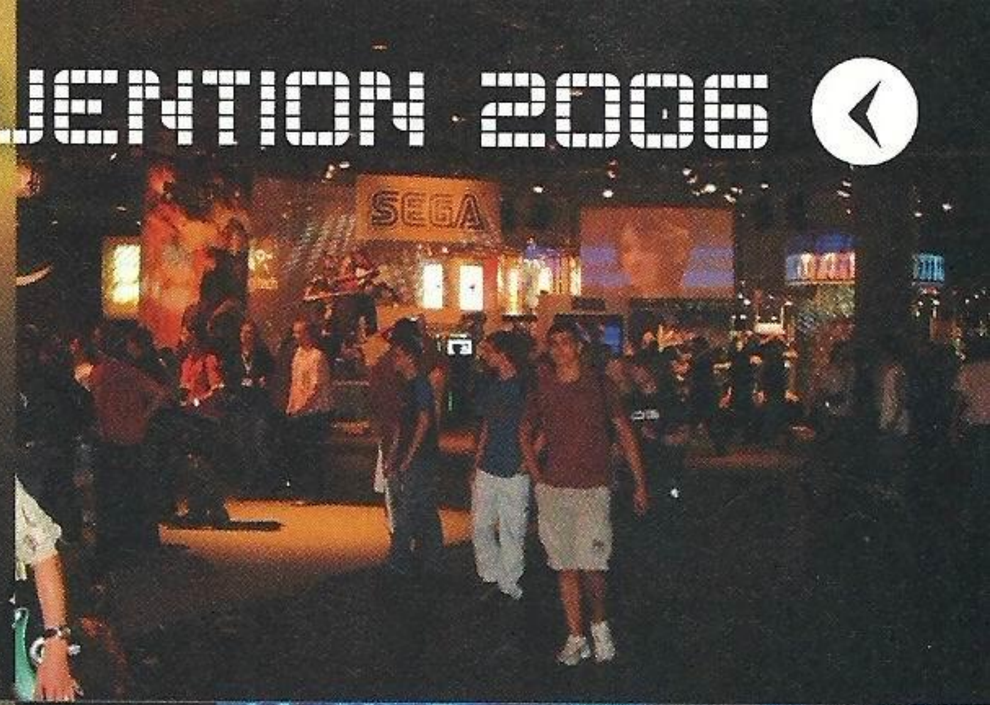
■ SEGA // XBOX 360, PLAYSTATION 3

SONIC THE HEDGEHOG

Sega specjalnie się nie wysiliła i zaprezentowała pokazywane już na E3 demo nowych przygód Sonica oraz Silvera – władającego telekinezą podróżnika w czasie. W przypadku tego drugiego zabawa polegała na rozwiązywaniu zagadek, rzucaniu w przeciwników ciężkimi przedmiotami unoszonymi mocą umysłu (w tym samochodami) i skakaniu po platformach. Czy może raczej podlatywaniu, bo Silver potrafi unosić się w powietrzu. Ta część demka była zdecydowanie powolna i z tego, co zauważyłem, ludzie o wiele chętniej decydowali się na zabawę Sonikiem. Nic w tym dziwnego, bo poziom przygotowany dla niebieskiego jeża to prawdziwa jazda bez trzymanki. Główny nacisk położono na to, co najważniejsze w przygodach „niebieskiego", czyli szaleńczy bieg przed siebie z ogromną prędkością. W pewnym momencie Sonic biegł po wodospadzie, przeskoczył na zawieszone w powietrzu rury i sunął na nich kawałek, by w końcu trafić do miejsca, gdzie zmuszony był popędzić w dół wielkiego wzniesienia. Miałem trochę problemów z opanowaniem sterowania i wpadałem na różne przeszkadzajki, ale jeśli zostanie to poprawione, będzie czym się zachwycać, bo zabawa jest bardzo szybka, a dzięki płynnej animacji nowy Sonic, jak żadna inna gra, oddaje uczucie pędu.

Moc konsol nowej generacji pozwoliła w końcu stworzyć ogromny poziom z wieloma różnymi ścieżkami, pełen wodospadów, pierścieni do zebrania, wielkich kolumn, po których skacze jeż i wszystkiego tego, czego można oczekiwać po Sonicu. Całość prezentowała się bardzo kolorowo, a jedynie przyczepiłbym się do rozmazanych, brzydkich tekstur, chociaż kto by o nich myślał w tak szybciej grze. W każdym razie, już niedługo możemy być świadkami odrodzenia wielkiego Sonica, ale na razie jeszcze nie ma co wykazywać przesadnego optymizmu. Czekamy do listopada.





■ KONAMI // XBOX 360, PLAYSTATION 2, PSP, NDS

PRO EVOLUTION SOCCER 6

Gdyby mi ktoś przed Games Convention powiedział, że o mało nie ominę standów z PES6 na Xboxa 360 myśląc, że to wersja na PS2, to bym go wyśmiał i opluł z pogardą. Tymczasem gdybym nie zauważył białych padów, naprawdę tak by się stało, bo patrząc na monitory z pewnej odległości, nie dało się obu wersji odróżnić. Nie, Konami nie znalazło olbrzymich pokładów nieznanej mocy w procesorach PS2. Raczej nie potrafi poradzić sobie z programowaniem X360 dostarczając grę, która nie wykorzystuje potencjału konsoli, a tłumacząc to skupieniem się na systemie rozgrywki. Mam nadzieję, że tak rzeczywiście będzie, ale na chybcika łatwiej jest ocenić wygląd niż grywalność w tak rozbudowanej grze, jak PES. Konami wprawdzie obiecuje, że PES6 przed premierą jeszcze wypięknieje – między innymi paskudna tekstura imitująca publikę zamieniona zostanie na trójwymiarowych kibiców, a zawodnicy powiększą się o znaczną ilość polygonów – ale na razie przepaść dzieląca wygląd piłkarzy z PESa od, chociażby, koszykarzy z dema NBA Live 07 na tego samego Xboxa, jest ogromna. Na pochwałę zasługuje tylko poprawiona animacja zawodników, dzięki czemu prezentują się bardzo naturalnie, płynnie wykonują zwody i bardziej realistycznie zrywają się do sprintu. Starają się też ostro walczyć o piłkę, szukają odpowiedniej pozycji i odpychają się nawzajem.

Mała ilość czasu i ogromna kolejka chętnych nie pozwoliła mi zbyt dobrze przyjrzeć się zmianom w systemie rozgrywki (zresztą tak naprawdę musiałbym mieć na to co najmniej kilka godzin, ale spoko, nadrobimy, gdy w redakcji wyląduje beta – spodziewamy jej się lada moment), ale przynajmniej mogę powiedzieć, że zabawa na padzie do trzystaseśćdziesiątki bardzo przypomina tę na PS2, a rezygnacja z umieszczenia sprintu i zmiany zawodnika pod spustami (tak było w wersji na pierwszego Xboxa) wyszła grze na dobre. Można było co prawda poprawić strzały, bo znów nawet delikatne wduszenie przycisku kończy się wysłaniem piłki w trybuny, ale ogólnie jest nieźle. W pełnej wersji znajdzie się multiplayer dla czterech graczy na jednej konsoli oraz możliwość rozgrywania meczów

poprzez Xbox Live, ale tylko dla dwóch osób. Konami przyznaje, że nie poznało na tyle konsoli, żeby umieć ją oprogramować tak, by jednocześnie w jednym meczu brała udział większa liczba graczy. Chwilę poświęciłem też PES6 na PSP i DS przy czym ta pierwsza może pochwalić się poprawioną w stosunku do poprzedniczki animacją, wciąż jednak chrupiącą w czasie zbyt dużego zamieszania pod polem karnym. Kieszonsolka Nintendo otrzymała najbrzydszą wersję prezentującą się jak trochę ładniejszy Sensible Soccer. Oczywiście przesadzam, ale nawet do poziomu ISSów z PS one tej grze daleko. Zawodnicy są mali, piłki za bardzo nie widać, a animacja jest raczej fatalna i miałem ciągle wrażenie jakbym oglądał film, z którego ktoś wyciął co trzecią klatkę . Sterowanie jest niemal takie samo jak na PSP przy czym ekran dotykowy wykorzystuje się do przestawiania taktyki z defensywnej na atak i vice versa. Przydałaby się opcja używania stylusa chociażby przy wykonywaniu rzutów wolnych (np. do podkręcania piłki), ale na razie nic podobnego nie zauważyłem. Na razie PES na DSie prezentował się najgorzej, a o tym czy będzie kiepski, czy może jednak nie, przekonamy się już niedługo. ■■

■ MICROSOFT // XBOX 360

VIVA PIÑATA

Pinata totalnie rozczarowała wyglądem i animacją zupełnie nie pozwalającą sprawdzić gry w akcji choćby przez chwilę. Uwierzycie, że Rare przygotowało demo śmigające w około dziesięciu klatkach na sekundę? Liczba ta zmniejszała się nawet, jeśli miejsce akcji rozjaśniało mocniejsze światło, które na dodatek w wyniku jakiegoś błędu „rozszczepiało się", czy jak określił to mój znajomy „łamało się" z niewiadomych powodów. Gra bardzo chętnie się zawieszała, a nawet jeśli działała, to straszyła aliasingiem (czyli ząbkowanymi krawędziami), bladymi kolorami i brzydkim futerkiem tytułowych zwierzaków. Nic dziwnego, że przy standach z Pinatą ciężko było spotkać chętnych do „zabawy", co można uznać za porażkę Rare i Microsoftu ostro promujących ten tytuł.

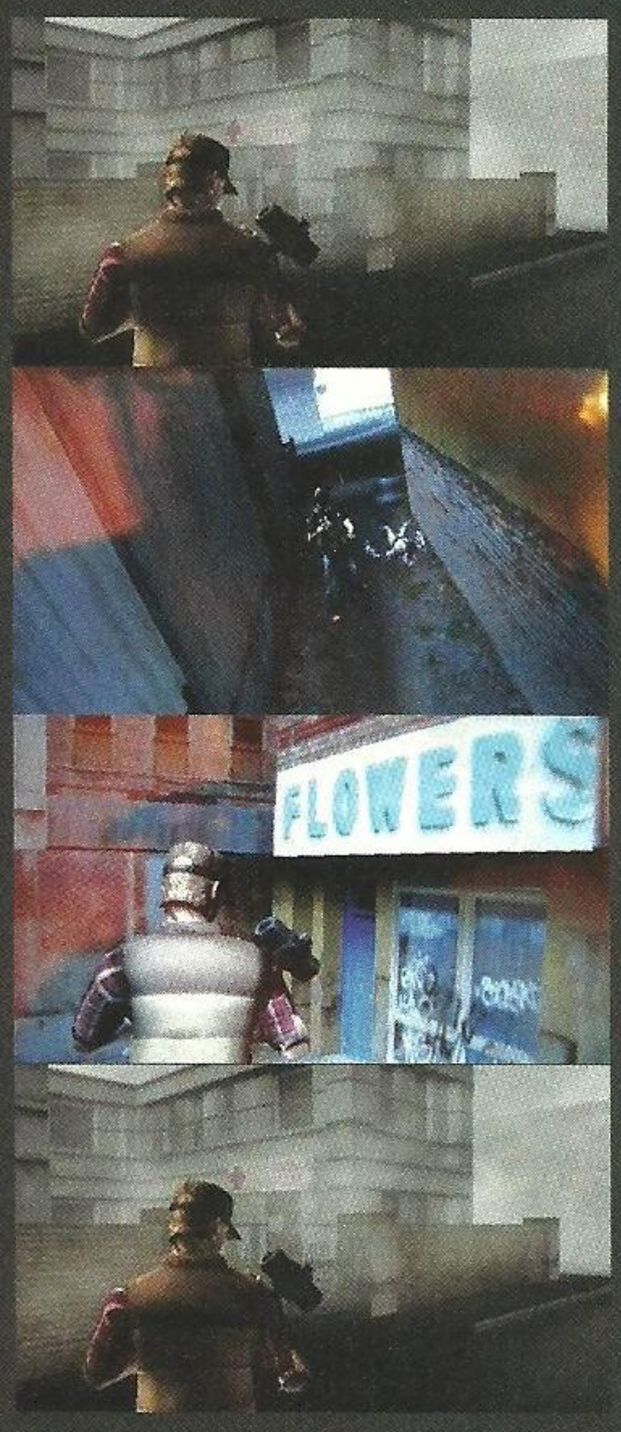
Sama rozgrywka prezentuje się nawet interesująco, a sterowanie jest bardzo proste. Umieszczone pod przyciskami kierunkowymi możliwe do wykonania czynności opisane są szczegółowo w górnej części ekranu. Pod jednym z nich kryła się opcja wykopania dołu i wrzucenia do niego ziarenka, z którego momentalnie wyrosło drzewko. Proste, łatwe i prawie przyjemne. „Prawie" nie dlatego, że przy tak nędznej animacji nie dało się grać, ale z powodu stojącej z boku hostessy narzekającej w kółko, że nie wykonuję jej poleceń. Kobieta ciągle mówiła co mam robić, gdzie powinienem jaki przycisk wcisnąć (taki tutorial na żywo), więc w końcu zrezygnowany postanowiłem wyżyć się na biednych Pinatach i nawet lament owej pani nie był w stanie powstrzymać mnie od zadania im kilku ciosów. Zawsze mogę to wytłumaczyć chęcią sprawdzenia po co w ogóle umieszczono taką opcję w grze... ■■

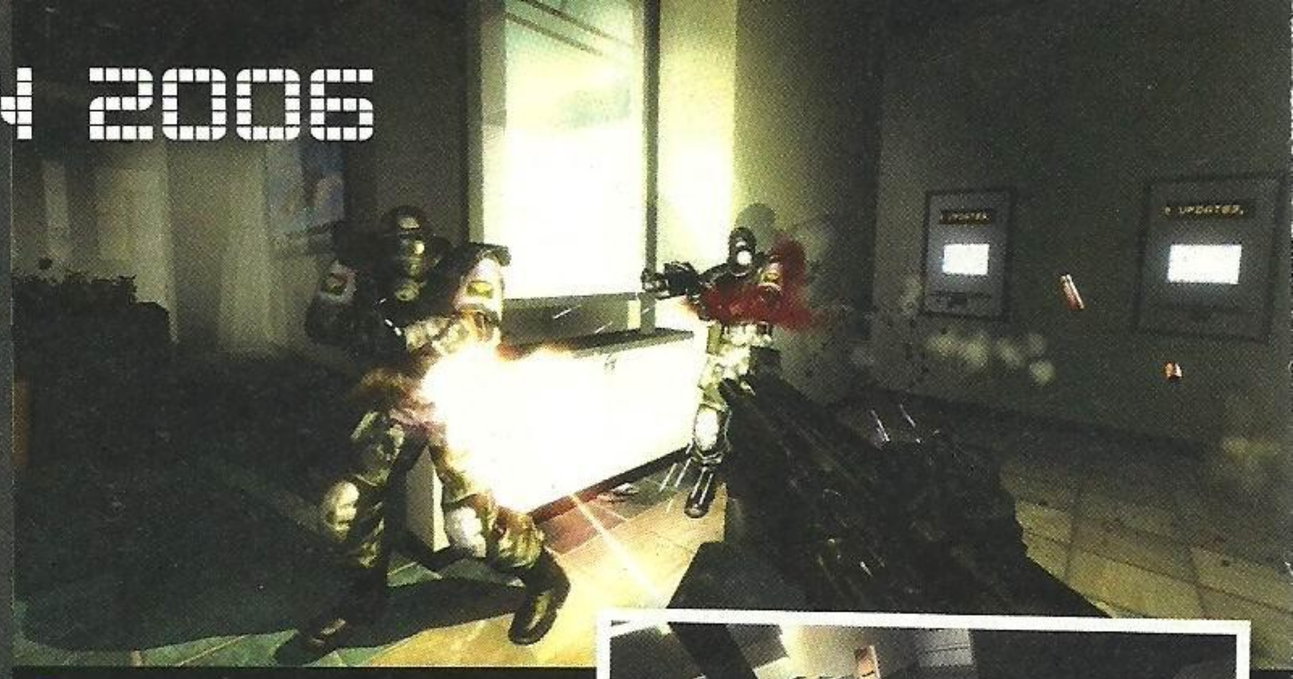
GAMES CONVENTION 2006

■ KONAMI // PSP

SILENT HILL ORIGINS

Kiedy po raz pierwszy spojrzałem na grywalną wersję Silent Hill Origins, momentalnie wyrwało mi się z gardła następujące zdanie – „przecież to Resident Evil 4...". Potem, im częściej podchodziłem do stanowiska z grą, tym większej nabierałem słuszności, co do trafności tego spostrzeżenia. Głównym bohaterem Silent Hill Origins będzie kierowca potężnego tira, który przez przypadek znalazł się w przeklętym mieście. Jego głównym zadaniem będzie ucieczka z Silent Hill, ale najlepiej w taki sposób, aby nie stracić duszy i nie postradać zmysłów. Niemal 30 procent budynków i miejscówek zostało żywcem przeniesionych z pierwszej części gry, a gra już na tym etapie produkcji wygląda ślicznie i spokojnie mogłaby ukazać się na PS2. Może w przyszłości... Ale na tym nie koniec nowinek. Po prostu ciężko oprzeć się wrażeniu, że na każdym kroku Silent Hill Origins stara się kopiować pomysły z RE4. Kamera w identyczny sposób podąża za głównym bohaterem, a kiedy ten wyciąga spluwę i przymierza się do strzału, natychmiast zajmuje miejsce nad jego ramieniem. Mało tego – pojawia się nawet identyczny celownik, jak w RE4, który pozwala odstrzeliwać wybrane części ciała przeciwników. W przeciwieństwie do Leona, kierowca ciężarówki jest fanem ciężkich broni służących do miażdżenia wroga. Dwuręczny młot i łopata to tylko część arsenału, którym nawiązać można walkę z paskudami. Natomiast na wyznawców broni palnej czeka standardowy pistolet 9 mm, magnum 44 oraz wypasiona dwururka. Niestety, Silent Hill Origins czeka jeszcze masa poprawek i przeróbek. Jako pierwsze do optymalizacji pójdzie z pewnością sterowanie – jest mało precyzyjne i zbyt chaotyczne. Shooter tpp aż prosi się o drugą analogową gałkę – zobaczymy, jak Konami naprawi tę niedogodność. Drugi w kolejce jest wygląd przeciwników, szarych humanoidów z szeroko otwartymi szczękami. Kompletnie nie pasują do klimatu serii i byłoby miło, gdyby zniknęli z pełnej wersji, której oficjalnego terminu premiery jeszcze nie znam. Wiem tylko, że w tym roku SH Origins nikogo nie przestraszy. ■■





■ MIDWAY // XBOX 360, PLAYSTATION 3

F.E.A.R.

Konsolowe losy F.E.A.R śledzę mniej więcej od czasów E3 i nie ulega wątpliwości, że gra coraz skuteczniej upodabnia się do pecetowego oryginału. Ta sama oprawa, te same modele przeciwników, płynność animacji, efekty specjalne i niedorzeczne sytuacje, w których dziesięciokrotnie postrzelony przeciwnik zachowuje sto procent bojowej sprawności. Ale mniejsza z tym – konsolowy F.E.A.R. różni się od blaszanego odpowiednika przynajmniej w trzech aspektach. Po pierwsze, tylko właściciele Xboxa 360 będą mogli wymiatać jednocześnie z dwóch karabinów maszynowych – jest to funkcja, której pecetowcy nigdy na oczy nie widzieli. Zgodzicie się zapewne, że dozbrojony w dwa automaty bohater znacznie lepiej poradzi sobie ze zbyt mocnymi przeciwnikami. Dodajmy też, że odgłosy broni i rykoszetów w F.E.A.R. to klasa sama dla siebie, a przepisując grę na konsolę producent niczego w tej kwestii nie popsuł. Po drugie, tylko na Xboksie 360 sprawdzimy nową, bonusową planszę, której próżno szukać zarówno w F.E.A.R. na PC, jak również w Extraction Point, oficjalnym dodatku zmierzającym prosto na blachę. Niestety, na Games Convention gra miała problemy z trybem online (padała kolejno sieć i połączenie z głównym serwerem). Z tego co pamiętam, na PC zawsze były jakieś problemy z multiplayerem w F.E.A.R. – mam nadzieję, że konsole tego dziegciu nie skosztują, bo jest jeszcze czas, aby wszystko doszlifować. Po trzecie – nowy tryb Instant Action daje możliwość siekania na odblokowanych wcześniej poziomach. Wystarczy tylko wskazać planszę i dobrać liczbę przeciwników, a zacznie się prawdziwa masakra. Wynik jatki automatycznie zapisany zostanie na naszej karcie gracza – tak, aby inni konsolowi wymiatacze wiedzieli z kim mają do czynienia. Nie trzeba chyba dodawać, że pecetowcy o Instant Action nigdy nie słyszeli. Poza tym F.E.A.R. to w dalszym ciągu niesamowity klimat grozy i potwornej siekanki. Zadaniem głównego bohatera będzie nie tylko ubicie oddziałów zbuntowanych żołnierzy, ale również stawienie czoła małej, ośmioletniej dziewczynce, która pojawia się znikąd w towarzystwie galonów krwi. Shit...

■ CAPCOM // XBOX 360

LOST PLANET: EXTREME CONDITION

Podobnie, jak w zeszłym roku Resident Evil 4 na PS2, Lost Planet prezentowano w specjalnym pomieszczeniu, gdzie grupka kilkunastu osób mogła zagrać przez maksimum dziesięć minut. Tryb dla jednej osoby sprawdziliśmy już na E3 (i przy okazji dema zassanego z Marketplace), natomiast teraz przyszła kolej na multiplayera – zaprezentowano team deathmatch (zwany Team Elimination), czyli walkę dwóch czteroosobowych drużyn na pokrytej śniegiem arenie. Chociaż wydaje mi się, że lepszym pomysłem byłoby pokazanie zwykłego deathmatchu, bo jakoś nikt specjalnie nie kwapił się do skorzystania z headsetu, czy w ogóle odezwania się do kumpli z drużyny.

Walka w multi była bardzo intensywna dzięki niezbyt dużej, raczej prostej niż specjalnie przekombinowanej mapie, na której nie dało się uciec od konfrontacji. Przy tym animacja zachwyca płynnością, a cała oprawa wydaje się być identyczna jak w singlu – osobiście nie zauważyłem najmniejszych cięć w grafice. Wciąż pięknie wyglądają duże modele postaci, a największe wrażenie naturalnie robią wybuchy. Widzi się ich sporo, bo bardzo duży nacisk położono na eksplodujące zabawki. Udostępniono różne rodzaje granatów, między innymi powoli przemieszczającą się kopię jednego z graczy wybuchającą w pobliżu przeciwników, albo frisbee odbijające się od ścian i lecące tak długo, aż się w coś (lub kogoś) nie wbije.

Dopiero w multi wychodzi jak bardzo przydaje się linka z hakiem, pozwalając na błyskawiczne przemieszczanie się, wejście na pozycję strzelecką dla snajpera, czy zdobycie innej broni. Widziałem szaleńca biegającego z potężną wyrzutnią rakiet, ale nie jestem pewien, czy nie zabrał jej ze zniszczonego Vital Suitu – te niezbyt mobilne, ale potężnie uzbrojone pojazdy mogą zostać uszkodzone w czasie walki i gdy już nie nadają się do użytku, warto zabrać z nich broń. Niestety, nie udało mi się sprawdzić żadnego z mechów, tak samo jak nie potrafię powiedzieć czy prawdziwa jest zasłyszana informacja jakoby początkowe rozmieszczenie ekwipunku i broni miało się za każdym razem zmieniać. Przekonamy się o tym niedługo, a teraz niech wystarczy informacja, że Capcom szykuje online dla szesnastu osób z możliwością tworzenia dowolnie dużych drużyn. Już nie mogę się doczekać, by zobaczyć jak jeden nieszczęśnik radzi sobie z piętnastoma oprawcami. ■■

■ UBISOFT // XBOX 360, PLAYSTATION 3

RAINBOW SIX VEGAS

Dwudziestominutowa, otwarta tylko dla dziennikarzy prezentacja dwóch poziomów nowego Rainbow Six, prowadzona przez głównego level designera, okazała się być jedną z największych atrakcji tegorocznego GC. Początkowo wydawało mi się, że zobaczę znane już z E3 demo, na co wskazywał rozpoczynający pokaz przelot żołnierzy helikopterem ponad rozświetlonym neonami miastem, ale okazało się, że w ten sam sposób zaczyna się końcówka gry. Świadczył o tym dym unoszący się z różnych części Vegas – terroryści wkroczyli do miasta, a posuwając się w głąb zdemolowali i podpalili wiele budynków.

Nowy Rainbow Six jest, jak można się tego spodziewać, taktycznym fpsem, w którym gracz kieruje dowódcą trzyosobowej grupy żołnierzy do zadań specjalnych, wspieranej przez przekazującą informacje i aktualizującą zadania panią zasiadającą przy komputerze na pokładzie helikoptera. Celem jest zneutralizowanie terrorystów, a żeby tego dokonać, należy odpowiednio wydawać polecenia dwóm podwładnym, nastawiając ich ofensywnie lub nakazując wstrzymywanie się z podjęciem walki do czasu, aż przeciwnik pierwszy otworzy ogień. W obu przypadkach można wydać po trzy polecenia, zmieniające się w zależności od sytuacji. Inne komendy wydaje się przy planowaniu wejścia do pełnego przeciwników pomieszczenia, a inne, gdy opuszcza się po ścianie budynku na linie. Przy tej drugiej opcji pojawił się nowy patent ze zwisaniem głową w dół, zwany „invert rappeling", dzięki któremu można bardzo wygodnie przymierzyć nie narażając się przy tym na zauważenie. Na moje pytanie, czy można oczekiwać zwiększenia liczby rozkazów, prowadzący odpowiedział tylko, że czasu jest coraz mniej, ale różne możliwości brane są pod uwagę.

Wzorem Splinter Cell wprowadzono kamerkę wsuwaną pod drzwi pozwalającą na sprawdzenie, co kryje się po drugiej stronie. Pogorszono przy tym jakość obrazu, imitując niską rozdzielczość urządzenia, ale nie ma problemów z dostrzeżeniem przeciwników i spokojnym zaplanowaniem działań. Prowadzący prezentację nakazał swoim ludziom obstawić boczne wejście, a sam zajął pozycję przy oknie tak, że w chwili gdy wydał rozkaz ataku, mógł wesprzeć ekipę ogniem. Wybił przy tym kolbą mały kawałek szyby, ale pozostałą jej część pokryła „pajęczyna" i dla poprawy widoczności musiał jeszcze w nią strzelić. Żołnierze doskonale poradzili sobie z przeciwnikami, skrupulatnie wykonując polecenia i nie popełniając głupich błędów. SI stoi na bardzo wysokim poziomie, dzięki czemu chłopaki nie wystawiają się na ostrzał, ani na siebie idiotycznie nie wpadają próbując ustawić się w wyznaczonym miejscu. Chętnie też korzystają z nowej możliwości przyklejenia się do ściany i strzelania na ślepo, lub szybkiego wychylenia się i oddania krótkiej serii.

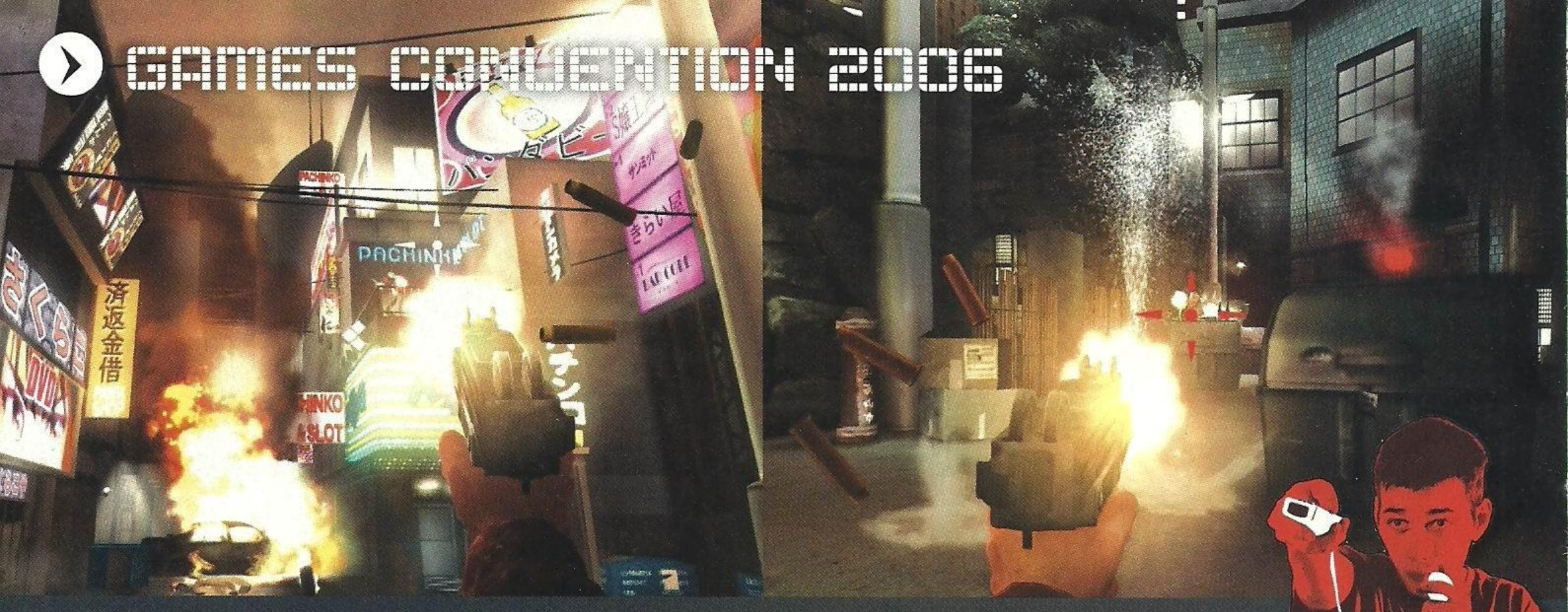
Vegas wygląda przepięknie, prezentując tekstury i grę świateł na najwyższym poziomie (chociaż zauważyłem może ze dwa nienajlepiej cieniowane obiekty). Miasto olśniewa blaskiem neonów, a same postacie urzekają szczegółowością strojów i mimiką twarzy. Przydałoby się jeszcze dołożyć im kilka klatek animacji, ale już teraz poruszają się niezwykle naturalnie. Jeśli prac nad grą nie przerwie niespodziewanie trzęsienie ziemi lub tornado, to w listopadzie dostaniemy jedną z najpiękniejszych gier tego roku. ■■

■ MIDWAY // XBOX 360, PLAYSTATION 3

STRANGLEHOLD

Wszystko co wiem o Stranglehold to fakt, że fabuła gry rozpoczyna się 18 lat po wydarzeniach z filmu Dzieci Triady – pierwszej poważnej produkcji w karierze Johna Woo. Inspektor Tequila (grany przez Chow Yun-Fata) w dalszym ciągu prowadzi śledztwa przeciw narkotykowym kartelom, tym razem jednak znalazł się pomiędzy dwiema śmiertelnie niebezpiecznymi triadami, które zamierzają rozwalić Hong Kong. Gangi doskonale wiedzą, że nieustępliwy glina jest na ich tropie, więc aby trzymać go na dystans, jeden z nich porywa mu córkę. I tak właśnie zaczynają się ostatnie dni z życia obu triad...

Od czasu ostatniego E3 niewiele zmieniło się w systemie rozgrywki – w dalszym ciągu Tequila jest kolesiem, który strzelając do bandziorów zamienia miejscówki w złomowisko. Podczas Games Convention autorzy zademonstrowali jednak nowy patent w grze i jest nim tzw. Tequila Time. Kiedy detektyw przechodzi w ten tryb, wówczas czas zwalnia, przeciwnicy ruszają się jak muchy w smole, zaś bohater w dalszym ciągu biega z normalną prędkością. Tequila Time może okazać się pożytecznym trybem – ot, choćby dlatego że będziemy mieć więcej czasu na dokładne eliminowanie oponentów. Tak się bowiem składa, że w zależności od tego, jak precyzyjnie „pościągacie" wrogów, Tequila będzie miał szansę zarobić więcej punktów za styl walki. Punkty te przydadzą się później do odpalania przydatnych specjałów, jak choćby „Tequila Bomb" – akcji, w której bohater schodzi do parteru, wyciąga dwie spluwy i eliminuje wszystko, co wokół niego biega. Fani Johna Woo momentalnie rozpoznają wszystkie akcje i zagrania, którymi obdarzono bezlitosnego policjanta. Ślizg po poręczy, odbicie od ściany zakończone skokiem na stolik na kółkach i jazdę na nim w kierunku przeciwników, to chleb powszedni Stranglehod. Przy każdej z tych akcji w dowolnym momencie można odpalić fenomenalny „bullet time". Prezentujący grę człowiek ostrzelał w zwolnionym czasie kuchenną ścianę. Opadła mi szczęka, gdy zobaczyłem, jak małe, kwadratowe kafelki rozsypują się w drobny mak. Jeden po drugim! Szykuje się strzelecki wypas – N+ będzie śledzić temat. ■■



■ UBISOFT // Wii

RED STEEL

Red Steel i długo, długo nic. Tak można by powiedzieć o grach na Wii oceniając po kolejce chętnych do zabawy. Do żadnej innej nie trzeba było czekać co najmniej godziny, a co najciekawsze, Ubisoft wcale nie dostarczył megahitu. To raczej inni pokazali proste, nieciekawe, brzydkie i szybko nudzące się tytuły, podczas gdy Red Steel stara się być fpsem pełną gębą.

Na początek jednak sprawy „mniej" istotne, czyli grafika i inteligencja przeciwników. Nie ma się co zbytnio oszukiwać – graficznie gra Ubi nie tylko nie zachwyca, ale zwyczajnie zawodzi. Poziom nextgenów to nie jest, o czym dobitnie świadczyły chociażby takie drobnostki, jak proste modele postaci, „ząbkowane" krawędzie, czy nie za wysoka rozdzielczość, a wymieniać można by jeszcze długo. Mało szczegółowe otoczenie i nienadzwyczajne oświetlenie, to nic, z czym nie poradziłby sobie na luzaku choćby pierwszy Xbox. Rozmawiałem z kilkoma znajomymi i wszyscy wyrazili podobne opinie. Trochę narzekali również na inteligencję przeciwników mających problem z szybkim zabiciem bohatera, ale można założyć, że Ubi chciało w ten sposób pozwolić skupić się na poznawaniu sterowania i przyzwyczajaniu się do niego. Hasła przedstawicieli Ninny typu: „każdy, kto podniesie wii-lota, od razu będzie wiedział jak grać", jakimi karmieni byliśmy przez ponad rok, to przesada – przy Red Steel trzeba spędzić trochę czasu, by przywyknąć do wii-lota. Z początku w ogóle nie można się przestawić, bo lewa ręka służy niemalże tylko do poruszania postacią za pomocą analoga i praktycznie spoczywa nieruchomo, podczas gdy prawą ciągle się macha próbując wycelować kontrolerem w przeciwnika. Nie jest to łatwe, bo wii-lot jest zbyt czuły i małe wychylenia sprawiają, że celownik lata po całym ekranie jak szalony.

To zupełnie inna zabawa niż przy użyciu pistoletu świetlnego – tutaj naprawdę delikatnie należy ruszać ręką, a konieczność skupienia się sprawia, że trochę za sztywno trzyma się kontroler i szybko zaczyna od tego boleć ręka. Z pewnością jednak jest to kwestia przyzwyczajenia, tym bardziej, że patrzyłem jak gra kolega i jakoś nie miał aż tak dużych problemów z celnością. Sprawdziłem też walkę mieczem – obrót lewej dłoni pozwala zablokować atak, a machnięcie prawą to oczywiście atak, przy czym nie zapewniono totalnej swobody ruchów. Bohater wyprowadza może jeden z pięciu przypisanych ciosów, a próby pchnięć czy cięć z nietypowych kątów (np. prawie pionowo od dołu) spełzają na niczym.

Red Steel nie zachwycił niczym szczególnym, ale najlepiej pokazywał, w jaki sposób można wykorzystać potencjał kontrolera Nintendo. Co prawda potrząsanie nunchakiem, żeby otworzyć drzwi, nie jest mi potrzebne, by czerpać większą przyjemność z gier, ale Ubi przynajmniej próbuje, a nie idzie na łatwiznę dostarczając zabawę w strzelanie do baloników i kaczek, jak pozostali wydawcy. ■■

■ UBISOFT // PS2, XBOX, GCN, PSP, GBA, NDS, XBOX 360, Wii, PS3

RAYMAN RAVING RABBIDS

Długo nie mogłem uwierzyć, że przedstawiciel Ubisoftu prezentujący Raving Rabbids naprawdę pokazuje Raymana, a nie nowe Wario Ware. Wszyscy czekający na kolejnego platformera prosto od Michaela Ancela, zawiodą się, gdyż gra Ubisoftu to nic innego jak zestaw osiemdziesięciu mini-gier, w których pozbawiony przedramion i szyi heros walczy z królikami z kosmosu. Dziwaczne stworzenia przyleciały na ziemię z niewiadomych powodów i teraz robią jedyną rzecz, jaką potrafią – tańczą. Jest ich przy tym dość sporo, więc trzeba je wystrzelać, rzucać w nie ciężkim przedmiotami albo po prostu tłuc je, by nie podłaziły zbyt blisko bohatera w czasie, gdy ten wywija na parkiecie. Grę podzielono na cztery większe części – wspomniany przed chwilą taniec, shooter fpp, wyścigi i pozostałe mini-gry, z czego tych ostatnich ma być najwięcej, bo około pięćdziesięciu. Jedna z nich to nic innego, jak uderzanie packą w króliki wychylające się na moment z dziury. Zadanie sprowadza się do przesuwania ręki w odpowiednim kierunku i zadania ciosu lekkim machnięciem wii-lota. Inna gra polega na przelatywaniu przez pierścienie utworzone z chmur w czasie, gdy Rayman swobodnie spada z dużej wysokości. Krótko mówiąc, nie zauważyłem nic, czego nie byłoby w Wario Ware lub innej podobnej pozycji. Patrząc jednak na pozostałe prezentowane podczas GC tytuły na Wii, jasne jest, że Ubi dostarczy na rynek tytuł ładny, kolorowy i w o wiele większym stopniu wykorzystujący możliwości kontrolera niż propozycje konkurencji. Wystarczy, żeby zarobić zanim inni też zabiorą się za robienie takich gier. Poza tym RRR ma ukazać się na dosłownie każdej platformie. Zaleją nas... ■■

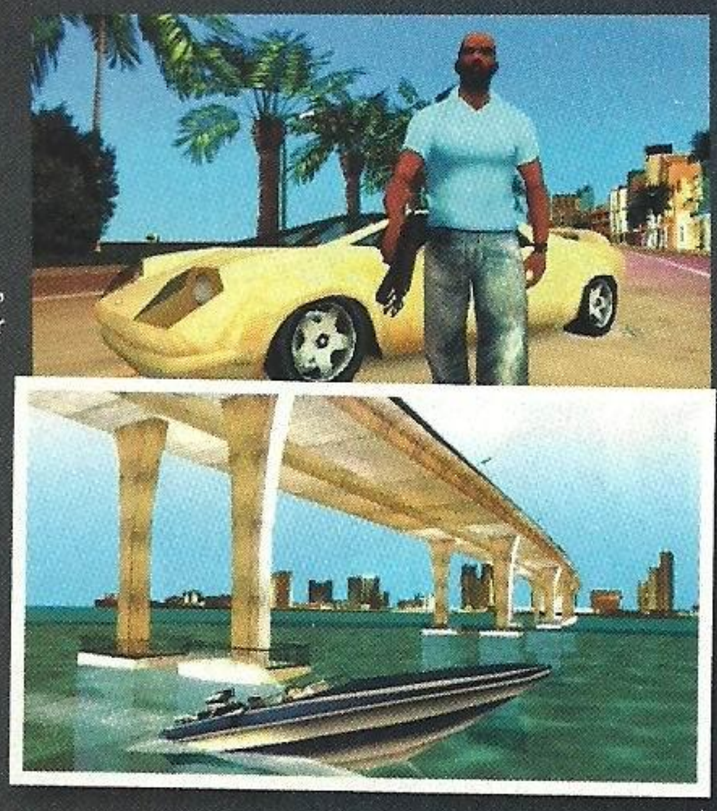
■ ROCKSTAR GAMES // PSP

GTA: VICE CITY STORIES

Na początek podlansuję grę liczbami (jakby było to w ogóle potrzebne...). Najlepiej sprzedającą się grą na PlayStation Portable było i jest GTA: Liberty City Stories. Od października ubiegłego roku Rockstar sprzedało ten tytuł blisko milionowi właścicieli PSP, a gra przyniosła dochód w wysokości ponad 51 milionów dolarów. Sukces przenośnego GTA był na tyle ogromny, że po raz pierwszy w historii skonwertowano grę z PSP na PS2, gdzie momentalnie zyskała status best-sellera. Wygląda na to, że brand GTA skazany jest na sukces i stąd właśnie decyzja Rockstara o nowym, odświeżonym Vice City Stories. Akcja drugiego przenośnego GTA toczyć się będzie w roku 1984 – dwa lata przed wydarzeniami z Vice City. Rockstar obiecuje jednak, że obszar, na terenie którego toczyć się będzie akcja gry, to znacznie większa i bardziej szczegółowa wersja miejscówki z Vice City na PS2. Niemożliwe? Jak najbardziej możliwe – oprócz ulepszenia oprawy, Rockstar ma zamiar poprawić widoczność obiektów w grze oraz dodać takie efekty pogodowe, jak burze, huragany i rzęsiste ulewy. Sporo niespodzianek i ciekawostek czeka na tych z Was, którzy kilka lat temu rozpracowali Vice City. W VC Stories zobaczycie wiele charakterystycznych budowli, jednak część z nich będzie jeszcze we wczesnej fazie budowy.

Rockstar wycisnął już wszystkie soki z PlayStation 2 – teraz przyszła kolej na PSP. Vice City Stories będzie niemal dwukrotnie większe niż Liberty City, a na jego terenie znajdzie się ogromna ilość wnętrz, które można odwiedzić. Rolę głównego bohatera bierze na siebie tym razem Victor Vance, 28-letni żołnierz US Marine, który w Vice City pojawił się wyłącznie w celach turystycznych. Pech sprawia, że w tym samym mieście przebywa jego brat – Lance Vance, który gangsterskie rzemiosło zgłębia od małego. Nie ma szans, aby był to zwykły zbieg okoliczności...

A więc Vice City Stories – większe, znacznie żywsze i jeszcze bardziej napakowane akcją. Jak myślicie? Która gra sprzedawać (się) będzie (na) PSP jak szalona przez kolejny rok?



MOCNO SUBIETYWNE SPOJRZENIE NA

Wii

Oczywiście poprzez pryzmat kilku gier, które mimo kolejek i umykającego czasu udało mi się sprawdzić. Sprawę dodatkowo utrudniała możliwość przetestowania tylko jednego tytułu, po czym należało wrócić na koniec kolejki, jeśli chciało się zobaczyć coś więcej, ale mimo to udało mi się chwilę spędzić przy Tony Hawk's Downhill Jam, Mario Strikers Charge, Wario Ware i Duck Hunt. Wszystkie te tytuły łączą dwie cechy – przeciętna, a momentami nawet brzydka grafika oraz niedokładne sterowanie.

W przypadku Tony'ego korzysta się tylko z wii-lota trzymanego bokiem w obu dłoniach. Lekkie wychylenia pozwalają na wykonanie skrętu i to wszystko, do czego sprowadza się wykorzystanie możliwości kontrolera. W sumie niewiele, ale i tak za dużo biorąc pod uwagę, że to urządzenie jest przesadnie czułe i nawet delikatne ruchy przekładają się na szaleńcze obroty postaci, przez co zabawa szybko kończy się wypadnięciem poza trasę. Rozczarowało mnie umieszczenie opcji skoku i czesania trików pod przyciskiem, bo liczyłem na jakieś ciekawe wykorzystanie możliwości kontrolera, a jeszcze bardziej zawiodłem się na kompletnym braku akcji, nudnym sunięciu w dół i brakiem konkretnego systemu punktowania trików. Jak się gra samemu, to kompletnie nic się nie dzieje, a tylko trochę lepiej wypada multiplayer, pod warunkiem, że się nie patrzy zbyt długo na ekran, bo od brzydoty można oślepnąć. Naprawdę. Tony Hawk zaskakuje szarą paletą kolorów, ohydnymi teksturami i brakiem jakiegokolwiek mappingu. Niektóre elementy otoczenia wyglądają jakby były zwykłą bitmapą, a postacie są tak napakowane polygonami, że spokojnie mogłyby trafić do dowolnej gry na PS one.

Śniącego się po nocach aliasingu nie uświadczyłem co prawda w Mario Strikers, ale też nie za bardzo jest czym się cieszyć. Dorzucenie do znanej z GCN gry trójwymiarowych ludków zasiadających na trybunach i wygładzenie wszelkich krawędzi to niewiele, by dziś cieszyć oko graczy przyzwyczajonych do cudów, do jakich jest zdolny Xbox 360. System rozgrywki nie uległ większym zmianom, a jedynie wprowadzono dwóch nowych kapitanów (Bowsera i Donkey Konga) oraz opcję wyłapywania wii-lotem kilkunastu piłek wystrzelonych przez przeciwnika za pomocą super kopniaka. Na moment włącza się mini-gra i poruszając rękawicą bramkarza można próbować zatrzymać nadlatujące futbolówki. Wii-lot przydaje się jeszcze do wytrącenia przeciwnika z równowagi albo szybkiego powalenia go na glebę i to właściwie wszystko. Ponownie, wydaje się, że możliwości kontrolera kompletnie nie zostały wykorzystane, co trochę przypomina mi sytuację z DSem. Do dziś w wielu tytułach dotykowy ekran używany jest tylko do chodzenia po menusach w trakcie zabawy lub przeglądania mapy.

Wii jest bardzo podobne do DSa jeśli chodzi o podejście do grafiki – nie prezentuje niczego szokującego, co widać w wyżej wymienionych grach, ale również w przypadku Duck Hunta, w którym cała zabawa sprowadza się do poruszania celowniczkiem i strzelania do latających nad trawą baloników i tarcz. Rozumiem, że jest to tylko demo pokazujące jak można wykorzystać wii-lota, a nie pełnoprawny tytuł, bo w porównaniu do Wario Ware, zawierającego mnóstwo podobnych krótkich mini-gierek, polowanie na kaczki wypada blado.

Dla miłośników serii Wario będzie pozycją obowiązkową, kontynuuje bowiem tradycje zmuszania gracza do wykonywania kolejno następujących po sobie krótkich zadań. W grę wchodzą takie atrakcje jak łapanie spadających przedmiotów albo czyszczenie wii-lotem banana z obłażących go robaków. Podobnie jak w nowym Raymanie, przed każdą mini-grą prezentowany jest ekran z informacją jak należy używać wii-lota.

Po sprawdzeniu wyżej wymienionych tytułów oraz Red Steela i Raving Rabbids czuję się zawiedziony Wii – tylko fps Ubisoftu zaprezentował po części jak można ciekawie wykorzystać możliwości „rewolucyjnego" kontrolera. Wszystkie tytuły były raczej proste i nie przyciągały do siebie na zbyt długo, a ich oprawa skojarzyła mi się z pójściem na łatwiznę tłumaczonym w razie potrzeby małą mocą konsoli. Krótko – spodziewałem się czegoś lepszego, a po tym, co zobaczyłem, wracam do planu kupienia Wii raczej jako maszynki do odpalania starych gier, których do tej pory nie zdążyłem ukończyć. A chyba nie o to chodziło Ninny. ■■ Mielu

■ MIDWAY // PlayStation 2, XBOX, Wii

MORTAL KOMBAT ARMAGEDDON

Siódmy raz Mortal Kombat ma szansę stanąć w świetle reflektorów. Siódmy i (jak się okazuje) ostatni, ponieważ Ed Boon nie życzy już sobie więcej gier sygnowanych smoczym logiem. W skrócie, Armageddon to zbiór wszystkich postaci jakie kiedykolwiek przewinęły się przez serię (a więc około sześćdziesięciu sztuk), dwa niespotykane dotąd tryby kreacji (Create-A-Fighter oraz Create-A-Fatality) oraz zupełnie nowe wyzwanie kryjące się pod nazwą Konquest Mode. Tyle w kwestii liczb. Trzeba uczciwie przyznać, że Mortal Kombat Armageddon przebył długą drogę, jeśli weźmiemy pod uwagę to, jak prezentował się na E3 2006, a jak wygląda obecnie. Jednak bardziej niż grafika, zaszokowała decyzja podjęta przez twórców MKA – Aby zachować logikę i spójność fabuły, autorzy zmuszeni będą jednak wyrzucić kilka postaci z szeregu wojowników. Nie wiadomo jeszcze o które postacie chodzi, ale fani mogą poczuć rozgoryczenie. Drobnym pocieszeniem z pewnością będzie funkcja budowania własnego wojownika. Czternaście klas postaci oraz setki fryzur, ubrań i ciosów, którymi można go obdarzyć, dają w rezultacie miliony możliwości na skonstruowanie unikalnego fajtera. Podobno tryb Create-A-Fighter jest stale rozbudowywany, dlatego umieramy z ciekawości, aby ujrzeć jego ostateczną wersję. Już na tym etapie prac zawodnikowi można przypisać charakterystyczne ciosy i combosy, a do tego stworzyć listę specjałów oraz zaprojektować własne Fatality. Własne „fatale" można zmontować nawet z jedenastu różnych akcji, więc coś mi mówi, że i tym razem Fatality zdobędzie nagrodę króla brutalności. Szczególnie przypadła mi do gustu akcja, w której zawodnik wyrywał przeciwnikowi ręce, a następnie wbijał mu je w bebech! Krew tryskała galonami, a całość wyglądała naprawdę wstrząsająco. To miłe, że MK: Armageddon „nie bawi się" w prostackie Friendshipy i Babality. Chwała mu za to! O konkretny zastrzyk bonusów zadba krypta, jeszcze bardziej dopasiona w ukryte galerie, filmy, muzyczki, postacie i mini-gry. Jednym z takich przerywników będzie Motor Kombat, wyścig gokartami dla ośmiu graczy. ■■

■ MIDWAY // PLAYSTATION 3

UNREAL TOURNAMENT 2007

W zeszłym roku prezentowano pecetową wersję gry, a tym razem można było zobaczyć tylko i wyłącznie filmik, słuchając przy tym jak grający mężczyzna opowiada o tym, co dzieje się na ekranie. Nie musiałem go specjalnie słuchać, żeby zobaczyć, że tekstury otoczenia wyglądają raczej blado przy tym, co pokazano na zeszłorocznej konferencji Sony, ale to jedyny element, na który mogę narzekać. Unreal Tournament jest oszałamiająco piękny i naprawdę ogromne wrażenie zrobił na mnie widok ogromnego pojazdu kroczącego na trzech cienkich jak patyki odnóżach, którego część płonęła żywym ogniem służącym między innymi do podpalania sprzymierzeńców bohatera. Do walki z tymi robotami wystawiono najlepiej oddany futurystyczny czołg jaki w życiu widziałem. Ciężki pancerz, ogromne działo, kilka mniejszych stanowisk z karabinami z boku – nie, raczej tak łatwo nie opiszę tego słowami. Na dodatek prowadzący pokaz uruchomił tarczę zniekształcającą obraz tak, jakby patrzyło się spod oświetlanej mocnym słońcem tafli wody. Unreal Engine 3 bez problemów przeliczał ogromne pojazdy, szczegółowe sylwetki kierowanych przez SI postaci, a także rozmaite efekty świetlne, od których może rozboleć głowa. Jeśli kojarzycie film z prezentacji Sony, na którym żołnierz uciekał przed goniącym go robotem, to już wiecie jak wyglądają efekty specjalne w tej grze. Czasem tylko zdarzały się chrupnięcia animacji, a części postaci przydałoby się poprawić płynność niektórych wykonywanych przez nie ruchów.

Akcja wydawała się intensywna, przy czym klimatem UT różni się dość mocno od Gears of War. Tamten tytuł jest futurystycznym thrillerem, a ten to ostra strzelanina do pojazdów przypominających te z Wojny Światów. Sporo strzelania i ulegające zniszczeniu otoczenie, to tylko początek wielu zalet tej gry. Oby tylko wad było jak najmniej, a być może Epic zostanie hurtowym dostawcą najlepszych i najpiękniejszych shooterów na rynku. ■■

■ SEGA // XBOX 360 , PLAYSTATION 3

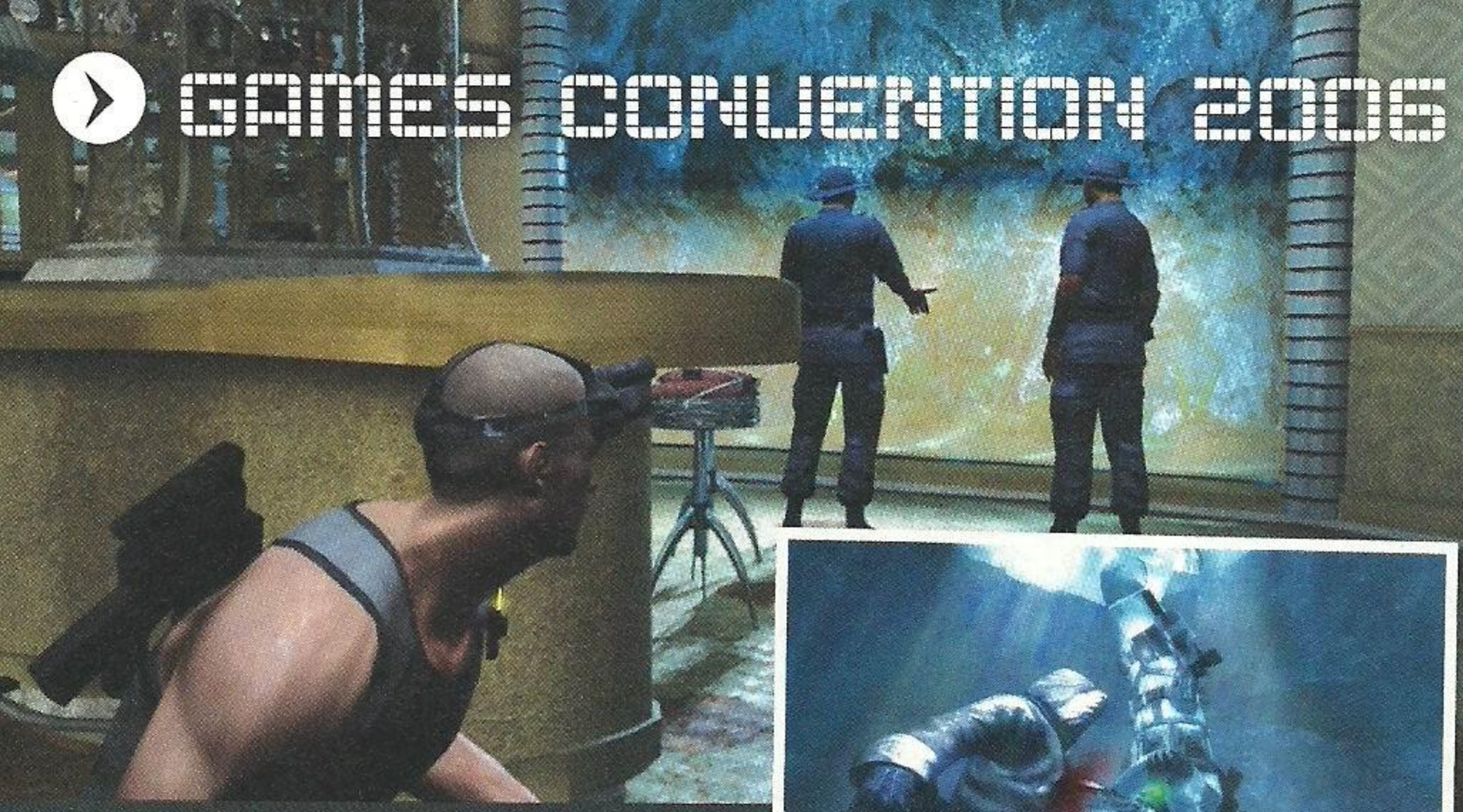
VIRTUA TENNIS 3

Nie jestem fanem Top Spina i o wiele bardziej cenię sobie serię Virtua Tennis, dlatego bardzo się ucieszyłem mogąc sprawdzić w akcji ukończoną w czterdziestu procentach wersję na Xboxa 360. Standardowo do wyboru jest kilku znanych tenisistów, jak choćby Roddick czy Federer, opisanych jak zwykle kilkoma statystykami. Nie zwracałem na to większej uwagi chcąc szybko sprawdzić, czy cokolwiek zmieniło się w systemie rozgrywki. Jakież było moje zdziwienie, gdy konsola ograła mnie w kilku kolejnych setach, pomimo faktu, że od kilku lat regularnie pogrywam w część drugą. Widoczne są naleciałości z gry konkurencji i teraz piłka nie leci już tak szybko, szczególnie gdy odbija się ją ledwo jej sięgając. Raczej porusza się po większym niż poprzednio łuku przez co dużo trudniej „rozrzuca" się przeciwnika po korcie. Jednak gdy już uda się dobrze ustawić, rywal nie ma zbyt wielu szans na odbiór i ewentualne przejęcie inicjatywy. Zmiany naprawdę są znaczne, a dzięki większej mocy, konsola chętniej zagrywa ciężkie piłki na przykład tuż za siatkę, akurat gdy gracz plącze się gdzieś przy końcowej linii. Dość szybko jednak można się przyzwyczaić i po kilku meczach zacząć wygrywać. Mało tego, po tych paru setach nie mam ochoty wracać do starego, tak długo kochanego przeze mnie systemu rozgrywki.

Już sama możliwość zaserwowania z dowolnego miejsca na linii, a nie tylko ze środka lub rogu kortu ogromnie przypadła mi do gustu i wprowadziła sporo zmian w stosowanej przeze mnie taktyce gry.

Niestety, jako że prezentowano wczesną wersję, nie dało się sprawdzić trybu versus, więc nie potrafię powiedzieć jak VT3 wypada, gdy gra się z żywym przeciwnikiem. Mogę natomiast śmiało pochwalić śliczną grafikę i płynną animację – zarówno korty oraz trybuny, jak i postacie tenisistów i mimika ich twarzy prezentują się bardzo dobrze, a poprawiona animacja ruchów nadaje postaciom jeszcze więcej naturalności. Czekam na ten tytuł ze zniecierpliwieniem, bo jest on dla mnie tym samym, co kolejna odsłona PESa dla fanów tej genialnej gry. Killer. ■■

GAMES CONVENTION 2006



■ UBISOFT // PS2, GCN, XBOX, XBOX 360

SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT

Początkowa misja Double Agent rozgrywana na skutym lodem terenie, jest ostatnią, w której Sam występuje jako członek programu Splinter Cell. Poszukiwania opracowanego w tajnych laboratoriach nowego rodzaju broni przerywa rozkaz odwrotu, jak się potem okazuje – wydany specjalnie ze względu na ciężką sytuacje Fishera. Bohater dowiaduje się właśnie, że w wypadku samochodowym zginęła jego jedyna córka, co mocno odbija się na jego psychice i kończy kilkoma miesiącami picia przesadnych ilości alkoholu. Powolne staczanie się na samo dno nie jest jednak szczytem marzeń Sama toteż pewnego dnia wraca do pracy, na ochotnika podejmując się najtrudniejszych zadań.

Akurat zupełnie przypadkiem najniebezpieczniejsze z nich wiąże się z niedokończoną, przedstawioną na początku gry misją. Fisher musi przeniknąć w szeregi organizacji terrorystycznej interesującej się tajemniczą bronią, a żeby tego dokonać, musi udowodnić swoją lojalność i bezwzględność. Dla ułatwienia zadania wspierające go organizacje rządowe tworzą wokół niego medialny szum, kreując go na wroga publicznego numer jeden. Po sfałszowanym napadzie na bank i rzekomym zabiciu kilkunastu osób (w tym policjantów) Sam trafia do więzienia o zaostrzonym rygorze, gdzie nawiązuje kontakt z członkami organizacji terrorystycznej.

Tam rozpoczyna się pierwszy etap, w którym Fisher występuje w roli ściganego przez prawo. Nie mając przy sobie żadnych gadżetów, zdany jest na swoje umiejętności korzystania z wytrychów i skradania się. Powracają wszystkie znane z poprzednich części ruchy – Fisher może złapać się rury, albo wykonać szpagat między ścianami i z takiej pozycji obserwować lub atakować przeciwników. Tym razem może również korzystać z pomocy sterowanego przez konsolę towarzysza. Gość podniesie bohatera, żeby ten mógł dosięgnąć wysoko umieszczonego przełącznika lub szybu wentylacyjnego. Wesprze też ogniem, chociaż na razie raczej średnio mu to wychodzi i zamiast atakować z ukrycia, wbiega w panice pod ostrzał strażników więziennych. W razie potrzeby Sam może nakazać pomocnikowi, żeby się zatrzymał i poczekał w ukryciu aż nie zostanie przywołany.

Najważniejszą nowość stanowi konieczność podejmowania trudnych decyzji w celu zdobycia zaufania u terrorystów, bez zbytniego przeginania i narażania się na gniew organizacji rządowych. Wiadomo, że w takiej sytuacji nie uda mu się utrzymać balansu i w końcu nadejdzie moment, w którym Sam zdecyduje się na silniejszą współpracę z jedną ze stron, naturalnie dla dobra sprawy. O stopniu zaufania, jakim darzony jest przez obie strony konfliktu, można się dowiedzieć sprawdzając stan specjalnego wskaźnika.

Bardzo szybko jasne staje się, że do końca już towarzyszyć będzie nam ciężka atmosfera. Sam stanie na przykład przed koniecznością wyboru – zabić pilota helikoptera będącego niewygodnym świadkiem działań terrorystów, czy oszczędzić go, pozostając wiernym własnym zasadom? O wiele gorsze chwile czekają go, gdy życie przyjaciela zostanie postawione na szali z losem trzech tysięcy niewinnych istot. Osobiście mogłem sprawdzić reakcję na odmowę zabicia więźnia nie lubianego przez mojego kompana. Później, gdy udało się zdobyć pierwszą broń palną, koleżka przypomniał mi, że jestem mięczakiem i kazał radzić sobie bez pistoletu. Bardzo mi się to rozwiązanie podoba i liczę, że konkretnie wpłynie na rozwój wydarzeń nadając im wysoki stopień dramatyzmu.

Zarówno wersje na PS2, jak i na Xboxa 360, prezentują się nierówno. W pierwszym przypadku bohater przenika przez tekstury, efekty świetlne nie robią specjalnego wrażenia, a z na widok brzydoty niektórych tekstur po prostu wybuchałem śmiechem tylko po to, by za chwilę podniecać się pięknem co bardziej fachowych miejscówek. Przeciwnicy zachowują się sztywno, spokojnie otwierając ogień po przypadkowym wpadnięciu na ukrytego w mroku bohatera. Oczekiwałbym bardziej naturalnej reakcji, zdziwienia, czy nawet zwyczajnego wystraszenia się, bo wygląda to strasznie plastikowo.

Xbox 360 może pochwalić się masą graficznych bajerów, w tym bloomem, niesamowitym oświetleniem (w misji na pustynni promienie słoneczne rażą tak mocno, że trzeba założyć przeciwsłoneczne okulary – używa się ich tak samo, jak gogli w poprzednich częściach, co można uznać za małą autoironię autorów gry) oraz tak szczegółowym modelem postaci Fishera, że widać na jego głowie wszelkie blizny i krótko ścięte włoski. Koniecznie trzeba jednak poprawić animację, bo przejścia między kolejnymi ruchami oraz upadki zabitych wyglądają obrzydliwie i sztucznie.

Pomimo tych błędów Double Agent już teraz wypada bardzo dobrze i można spokojnie przyjąć, że pod koniec października otrzymamy od Ubi Shanghai prawdziwego hiciora. ■■

■ MICROSOFT // XBOX 360

MASS EFFECT

Samotny reprezentant ludzkości (oczywiście wraz z obstawą) wchodzi między pozostałe rasy zamieszkujące wszechświat. W zależności od tego, jak pokierujecie jego poczynaniami, inne będą reakcje kosmitów na Wasze zachowania, inaczej też ukształtują się ich przemyślenia odnośnie całej ludzkiej rasy.

Dwie ciekawe sprawy tyczą się sposobu prowadzenia rozmów. Po pierwsze, odpowiedzi poukładane będą na ekranie według pewnych szablonów, dlatego jeśli dobrze zapamiętacie gdzie leżą (na przykład) oprysliwe zwroty, dotrzecie do nich w sekundę. Tykający zegar jest o tyle ważny przy konwersacjach, że wszystkie toczą się w czasie rzeczywistym. Inna sprawa, że jeśli zdrowo w którymś miejscu namieszacie, usłyszycie w konsekwencji plotki, których bohaterami będziecie Wy sami!

Nieprawdopodobne wrażenie robi grafika Mass Effect, a zwłaszcza sposób, w jaki oddano w tej grze twarze. Są niesamowite, ale co ważne, ich ruchy idealnie pokrywają się z tym, co mówią. Elementem, który uległ zmianie od czasów E3 2006, jest walka. Koniec z wolną i pozbawioną dynamiki wymianą ognia. BioWare podkręca tempo, a Mass Effect prezentuje się po prostu prześlicznie. Niestety, europejska premiera gry odbędzie się dopiero styczniu przyszłego roku. ■■

GC Newsflash

SONY TNIE CENĘ PLAYSTATION 2

Zgodnie z notką prasową Sony, w dniu 23 sierpnia 2006 europejska cena PlayStation 2 obniżona została do poziomu 129 euro za sztukę (około 500 złotych). „Nowa, atrakcyjna cena plus obszerna biblioteka ponad 2200 gier to sygnał, że dla wszystkich graczy idą złote czasy." – mówi David Reeves, szef SCEE – „Cena 129 euro pomoże PlayStation 2 utrzymać tytuł najchętniej kupowanej konsoli do gier video." Poza tym Sony szykuje różowe edycje zarówno PlayStation Portable, jak i PS two. Chcemy po jednym egzemplarzu! Dla naszych pięknych pań oczywiście...

TYMCZASEM BLIZZARD

Niekwestionowani królowie gier online (World of Warcraft na PC osiąga właśnie status nowej religii) również byli obecni na GC2006. Na temat nowych projektów firmy wypowiedział się jej szef – Paul Sams. „Starcraft to moja gra wszechczasów i możecie być pewni, że będę najszczęśliwszym człowiekiem na świecie, kiedy oficjalnie zapowiem część drugą." Natomiast jeśli idzie o konsole, Paul milczy. Wiemy jednak, że Blizzard w pocie czoła przygotowuje trzy tajemnicze tytuły na nową generację maszyn. Aha, projekt StarCraft: Ghost nie jest tak do końca przekreślony – Sams jest zachwycony możliwościami X360 oraz Direct X10. Może coś z tego będzie?

WII-FI NIE WCZEŚNIEJ, NIŻ W 2007

Nintendo postanowiło zatrzymać przy sobie na dłużej biblioteki umożliwiające tworzenie gier online na Wii. Wygląda na to, że do 2007 roku Ninny ma wyłączność na zabawę z sieciowymi aplikacjami. Dosłownie każdy z developerów piszących gry na Wii potwierdza te słowa – do 2007 roku Nintendo nie udostępni bibliotek online nikomu. Cóż, trzymanie third-party developerów na dystans nie jest najlepszym pomysłem, ale Nintendo zawsze było w tym bardzo dobre!

GIGANTYCZNE PRZELICZENIE

Sony zarzeka się, że w listopadzie 2006 sprzeda dwa miliony konsol PS3, a kolejne dwie „bańki" – do końca tego roku. Zrobi to, nawet jeśli się okaże, że fabryki Sony nie wyrobią się z produkcją procesora Cell...

Specjaliści bardzo dokładnie przyglądają się teraz Sony. Według Masahiko Ishino, analityka z grupy Mitsubishi UTF, Sony ma stanowczo za mało procesorów Cell, aby dotrzymać słowa odnośnie gigantycznej liczby wyprodukowanych w 2006 roku PStrójek. Na tym jednak nie koniec, bo do błędu i niemocy produkcyjnej przyznało się samo Sony (akcje poleciały na giełdzie o 3,2%...). No, ale braki procesorów stają się powoli niepisanym standardem. Wystarczy przypomnieć sobie premierę X360 (na E3 2005) i dwa zmyślne komputerki emitujące obraz!

SUCHE FAKTY ODNOŚNIE PLAYSTATION 3

Chcecie faktów? Oto one:

- PlayStation 3 nie jest jeszcze produkowane. Niczego oficjalnie nie ogłoszono, a dane dotyczące produkcji PS3 są słodką tajemnicą firmy.
- Tytuły startowe na PS3 nie zostały jeszcze wybrane. Nie spodziewamy się w tej kwestii niczego nowego – przynajmniej do listopada tego roku.
- PlayStation 3 przygotowane będzie do pracy w sieci już od pierwszego dnia premiery. Co ciekawe, multimedialna zawartość serwerów nie będzie ograniczona wyłącznie do wytwórni Sony. Filmy, muzykę i gry dostarczą także niezależni kontrahenci.
- Serwis WWW umożliwiający ściąganie starych gier na PlayStation Portable to w dalszym ciągu śpiewka przyszłości.
- Oficjalne stanowisko Sony jest następujące – firma nie przewiduje redesignu konsol, ani spadków cen. Przynajmniej nie do końca roku. Tego roku?

TRZEBA BYĆ NIEKONWENCJONALNYM

Peter Molyneux, dotychczasowy zwolennik Nintendo Wii, bardzo krytycznie wypowiedział się na temat wii-lota podczas przemówienia w Lipsku. „Po pierwsze, kiedy stałem z tym padem w dłoni i popatrzyłem na siebie w lustrze, pomyślałem sobie, że wyglądam naprawdę głupio," – mówi Molyneux – „zmuszanie mnie, jako gracza, do wysiłku też jest złe! Nawet kiedy nie mam nic w dłoniach, potrafię bardzo szybko się zmęczyć." Według Piotra, technologia motion-sensingu jest bardzo fajna, ale nie wolno jej wykorzystywać w tak oczywisty i przewidywalny sposób, jak robi to Nintendo. Przecież po 15-20 minutach każdy będzie miał dosyć machania wii-lotem. „Szansa leży w niekonwencjonalnym zastosowaniu pada," – mówi Molyneux – „popatrzcie na Nintendo DS. To, co naprawdę fascynuje, to nie rysik, a innowacyjne metody posługiwania się nim."

RECENZJE

CO DO KONSOLI, CO DO ŚMIETNIKA

42 **Dirge of Cerberus Final Fantasy VII** — PlayStation 2

44 **Over G Fighters** — Xbox 360

45 **Dance Factory** — PlayStation 2

45 **Gottlieb Pinball Classics** — PlayStation 2, PSP

46 **Prey** — Xbox 360

48 **Miami Vice** — PSP

48 **Soccer Life 2** — PlayStation 2

53 **Super Dragon Ball Z** — PlayStation 2

54 **Painkiller** — Xbox

56 **Pirates of the Caribbean: The Legend of Jack Sparrow** — PlayStation 2

57 **Electroplankton** — Nintendo DS

58 **Big Brain Academy** — Nintendo DS

59 **Ace Combat: The Belkan War** — PlayStation 2

61 **B-Boy** — PlayStation 2

62 **World Tour Soccer 2** — PSP

62 **Me & My Katamari** — PSP

63 **Okami** — PlayStation 2

66 **Warpath** — Xbox

67 **Panzer Elite Action** — PlayStation 2, Xbox

68 **The Lord of the Rings: Battle for Middle-earth 2** — Xbox 360

70 **Crusty Demons** — Xbox

71 **Cars** — PlayStation 2, Xbox, GameCube

71 **Teen Titans** — PlayStation 2, GameCube

72 **Tekken: Dark Resurrection** — PSP

74 **NBA Live 07** — PlayStation 2, Xbox

75 **Lemmings** — PlayStation 2

76 **Gangs of London** — PSP

N+ MOST WANTED WRZESIEŃ 2006

YAKUZA

Nie da się ukryć – mamy ssanie na japońską grę o japońskiej mafii. Nie przeszkadza również fakt, że mimo pozorów ta gra ma niewiele wspólnego z Shenmue.

JUST CAUSE

Dostępne na Xbox Live demo podjarało nas bardziej, niż Dead Rising. To jak najlepszy film akcji. Tyle, że interaktywny.

LEGO STAR WARS II

Jedynka miała moc, część druga ma moc jak Luke Skywalker, szyk i fantastyczny multiplayer dla fanów Gwiezdnej Sagi.

Easy, Normal, Hard?

Przy okazji premiery konsol nowej generacji warto, by autorzy gier, zamiast całą parę wkładać w przygotowanie zrywającej kask oprawy graficznej, przeanalizowali kilka spraw, które warto zostawić przy odchodzącym do lamusa sprzęcie. Jedną z nich jest używany od niepamiętnego czasu w grach video i komputerowych wybór poziomu trudności, klasyfikowany przez mniej lub bardziej pochodne wyrazów: Easy, Normal i Hard.

Od dawna wszyscy trąbią, że gry video muszą się zmienić, by konkurować z innymi formami rozrywki – muszą stać się bardziej przystępne, otwarte na nowe gatunki, przyciągać osoby, które wcześniej nie miały styczności z kontrolerem. Stosowany do dziś archaiczny system wyboru poziomu trudności nie sprzyja temu w najmniejszym stopniu, zwłaszcza w obliczu informacji o tym, jak niewielu graczy (a raczej: osób, które kupiły grę) przechodzi ją tak, by ujrzeć zakończenie.

Wybór poziomu trudności przed rozpoczęciem gry to coś ambicjonalnego; praktycznie nikt nie przyzna się znajomym graczom, że ukończył grę na poziomie Easy, najczęściej nie oferującym żadnego wyzwania dla hardcore'owca. Z drugiej strony dla sporadycznie grającej osoby będzie może nie tak łatwy, ale jednak... łatwy? Równie często gra nie odkryje przed nią swoich tajemnic – nowych broni, super mocy, czy dodatkowych plansz, dostępnych na wyższych poziomach.

Dlaczego i po co? Zarówno hardcore'owiec, jak i niedzielny gracz kupili tę grę za własne pieniądze, ale szukają w nich czego innego: jeden trudnego wyzwania, a drugi przede wszystkim rozrywki, nie pozbawionej jednak wyzwania. Patrząc na przykładzie Prey, które oferuje dokładnie tę samą zabawę na każdym z trzech poziomów trudności, tylko monstra są bardziej odporne na kulki (co i tak nie ma znaczenia, bo przecież główny bohater gry nie ginie) można i trzeba zakrzyknąć: chcemy gier, w których poziom trudności będzie adaptował się do umiejętności gracza! Jeśli jesteś nad podziw zręczny i dokonujesz cudów, gra będzie wysyłać olbrzymie hordy coraz bardziej inteligentnych przeciwników, zmuszając Cię do wysiłku. Lamisz i co chwila giniesz na pierwszych trzech poziomach? Niech inteligencja wyluzuje, ograniczając nieco męczarnie, ale pozwalając Ci cieszyć się świeżo zakupioną pozycją. W końcu chodzi o to, żebyśmy wszyscy gry kończyli, a nie stawali w połowie z powodu nudy (bo jest za łatwo i nie widzę w tym wyzwania), bądź frustracji (bo jest za trudno, a nie mam czasu po raz trzydziesty przechodzić levelu), a tak często właśnie się dzieje.

Mam nadzieję, że tęgie mózgi choćby w Sony, Microsofcie i Nintendo wreszcie dostrzegą taką potrzebę.

■■ Gulash

DIRGE OF CERBERUS FINAL FANTASY VII

OD CZASU POŁĄCZENIA Z ENIXEM COŚ DZIWNEGO STAŁO SIĘ W SQUARE

PlayStation 2

- Wydawca: Square Enix
- Producent: Square
- Liczba graczy: 1

GRAFIKA ■■■■■■■□□□
DŹWIĘK ■■■■■■■■□□
MIÓD ■■■■■■■□□□

DOBRE: Jakie tam dobre, genialne są niektóre przerywniki, intro i outro. Dobre jest za to wsadzenie sporej liczby dodatkowych misji.
ZŁE: Stroje postaci. Co bardziej podatni mogą się zarazić i zacząć kochać swoich kumpli.
BRZYDKIE: Buty Vincenta.

MATT: Zawsze podobało mi się Dirge of Cerberus – i w momencie, kiedy wszyscy na niego czekali, i wtedy, gdy „światowa krytyka" nie pozostawiła na nim suchej nitki. Cieszę się jak dziecko, bo raz, że nareszcie rozumiem, o co w niej chodzi, a dwa, że usprawniono system celowania i nie jest już tak chaotycznie, jak w „japońcu". Zawsze znajdą się krzykacze, którzy nie strawią prostej gry ze świata FFVII, ale ja z tym problemu nie mam!

Nie mówię już nawet o postaciach z Finala XII, ale wystarczy, że spojrzycie na alter ego Vincenta czyli Vice'a – bez gigantycznej trwałej i zniewieściałego makijażu oraz lewego kostiumu ani rusz. W szeregach designerów gry panuje prawdziwa bishokracja.

Swego czasu Square postanowił zrobić grę w każdym możliwym gatunku, najlepiej łącząc go z erpegiem. Powstawały więc rpgowyścigi, rpgonawalanki, rpgoshooter i inne, więc szukając inspiracji dla Dirge of Cerberus nie trzeba wyściubiać nosa poza produkcje Squaresoftu. Mamy tu i Parasite Eve (ze względu na broń palną), Kingdom Hearts (ze względu na real time'owe walki) i sposób poruszania jak podczas przebieżek po świecie z FFX, a wszystko to częściowo umiejscowione w realiach FFVII (Shinra Mansion czy Midgar), z bajecznymi przerywnikami o klasie filmu Advent Children. Gęsty sos przyrządzony ze składników obecnych w kuchni już od dawna, ale z jednym obcym, choć dobrze znanym komponentem.

Zwroty akcji, długość gry i stopień przesycenia fabuły nieinteraktywnymi gadkami to po prostu czysty MGS. Jest wszystko: miłość, nienawiść, zdrada, śmierć, mutacje, zaginione rodzeństwa, poświęcenie – wszystko to, bez czego Hideo Kojima fizycznie nie jest w stanie obejść się przy produkcji gry. I chociaż ktoś mógłby wskazać, że elementy te były też obecne w każdym rpg-u Square'u, to jednak zarówno rodzaj rozgrywki, czas potrzebny do skończenia gry, jak i takie detale, jak momentami praca kamery, misje dodatkowe otwierające się po skończeniu gry niczym VR Missions, czy sposób zachowania postaci, stawiają Dirge of Cerberus bliżej popularnej serii Konami. Pod każdym względem. Wyjąwszy rozgrywkę.

→I PROSTO...

Bo Dirge of Cerberus to prosty, nieskomplikowany shooter z kilkoma małymi dodatkami. Poza bieganiem Vincentem przez bliźniaczo podobne w obrębie każdej lokacji miejscówki, naparzamy do wrogów, kilkakrotnie siadamy do strzelanki na torach i celowniczkiem zdejmujemy nadbiegających wrogów. I to w zasadzie wszystko. W jednych misjach napotkamy hurtowe ilości żołnierzy, w innych głównie naparzamy do bossów. W jednych misjach pojawiają się dodatkowe zadania premiowane bonusową kasą, trafia się też minipoziom ze sterowaniem Cait Sithem, ale to tylko drobiazgi. Poza tym, przez większość czasu kombinujemy, z której ze spluw zdejmować wrogów, leczymy się Potionami, restaurujemy zbyt szybko kończącą się manę Elixirami i patrzymy na mapkę, szukając drogi do celu. O łatwości gry decyduje przede wszystkim system walki. Gra pomyślana jest jako tpp, chociaż jest możliwość strzelania w fpp, przerywana jednak kombinacją ciosów wybijającą kamerę z powrotem do tpp. A czasami w zwarciu przydaje się combo, bo przeciwnicy lubią wyskakiwać zza różnych skrzynek i innych takich.

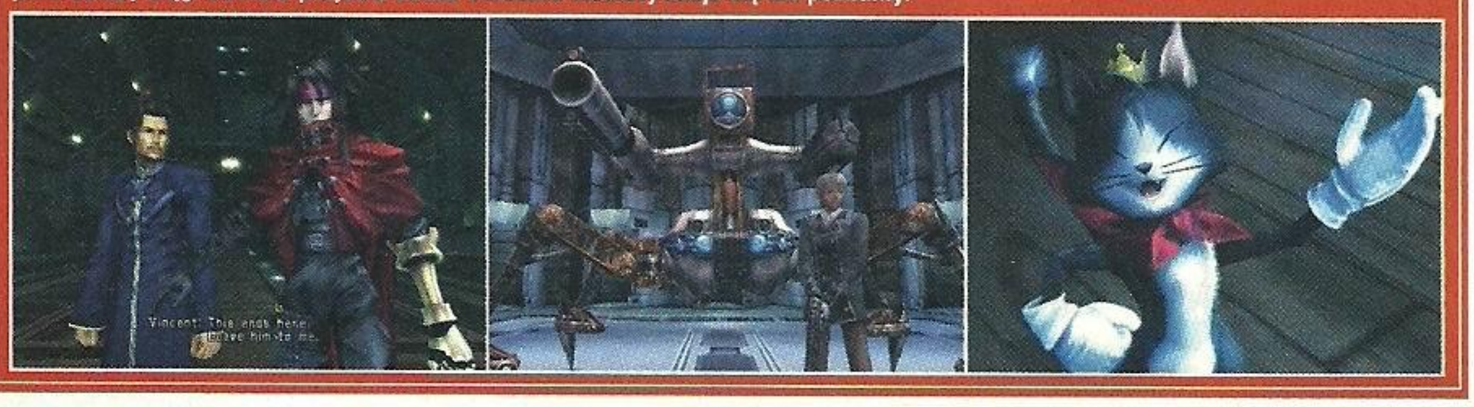
Kiedy wyskakują zza tych samych skrzynek daleko od nas, sprawa jest już prostsza. Kiedy są w zasięgu aktualnie trzymanej broni, to po najechaniu na nich celownikiem pojawia się czerwony krzyżyk. Wtedy mamy pewność, że są w zasięgu i jeżeli tylko pomiędzy Vincentem a celem nie ma przeszkody, to pocisk dojdzie celu. I, jeżeli nie jest to boss, po góra trzech trafieniach pójdzie do piachu. Celowo nie piszę kto jest tym przeciwnikiem, kim są Deep Ground Soldiers, co to za organizacja z tego WRO (i dlaczego oficerowie noszą fachowo wyglądające – a owszem – ale zupełnie niepraktyczne czerwone czapki skate'owe) i co ma do tego Mako, bo nie po to gra tak stara się to wszystko wyjaśnić w godzinach dialogów, żebym spłycił to jakimś podsumowaniem. Nie, serio. Akcja momentami przerywana jest na tak długie i plastikowe gadki, że równać mogą się z nimi tylko monologi Snake'a..

→I ŁATWO...

No więc walki są w zasadzie proste. Z opozycją – głupią jak but i potrafiącą tylko biec przed siebie, ewentualnie czasem czymś rzucić albo z czegoś strzelić – rozprawiamy się przy pomocy jednej z trzech spluw z wymiennymi akcesoriami. Jest model pistoletu, pistoletu maszynowego i karabinu. Karabin ma mało pojemny magazynek, silne naboje i duży zasięg, pistolet maszynowy jest szybkostrzelny i lekki, a pistolet jest gdzieś tak po środku. Poza samymi obudowami spluw można jeszcze modyfikować je lufami trzech długości (krótką, normalną i długą) o różnych parametrach, doczepiać celownik optyczny i różne akcesoria – od magicznych materii po różne modyfikatory ofensyw-

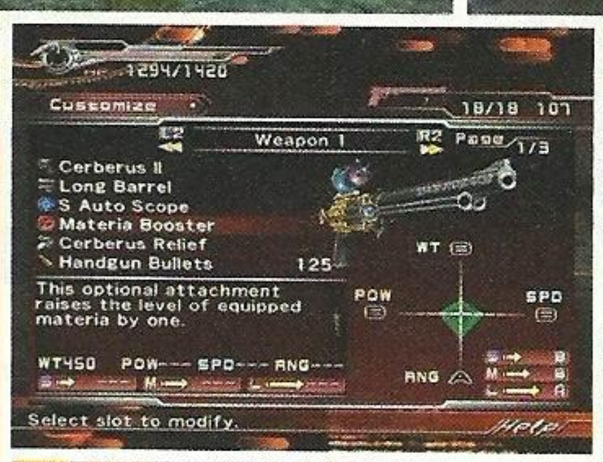
BOHATEROWIE POWRACAJĄ W CHWALE

Główną postacią jest naturalnie były Turk, a obecnie udający wampira Vincent, ale pomaga mu kilka zaprzyjaźnionych osób. Ze względu na zawiłości scenariusza nie chcę wskazywać palcem tych późniejszych, ale początkowo naszego herosa w płaszczu wspiera Reeves z WRO oraz Cait Sith. Obu możecie pamiętać z Finala VII. Swoją obecność zaznacza też Yuffie, choć przewijają się także Cloud i spółka. Dopiero z Dirge of Cerberus możemy dowiedzieć się co tak naprawdę się z nimi wszystkimi stało i czy będzie jakiś dalszy ciąg. Sekretu projektu butów Vincenta niestety zdaje się nie poznamy.



RENDEROWANA FIESTA!

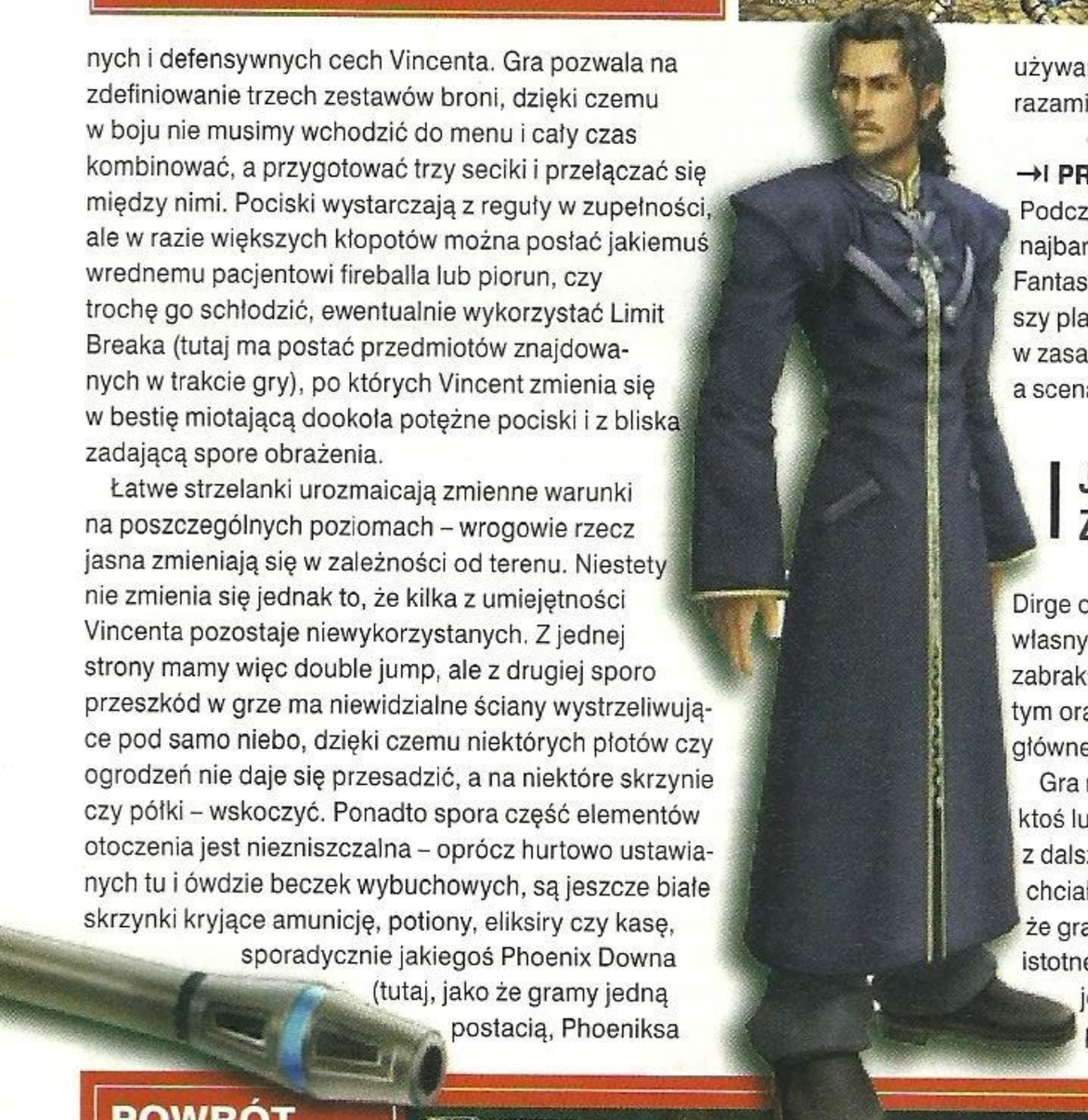
Animacje są bajeczne. Szturm sił WRO wspieranych przez starą ekipę z Finala wygląda przekozacko i przypomina otwierającą sekwencję z Advent Children – widać, że modele i doświadczenie nie poszły na marne. Przerywniki wygenerowane na stacjach graficznych wyglądają cudownie i są, niestety, zbyt rzadkie. Do popychania fabuły gra częściej i chętniej korzysta z engine'u gry, który zresztą całkiem nieźle radzi sobie z twarzami. Jednak intro i outro to prawdziwe majstersztyki, z jak zwykle dobrą muzyką – nie zapominajcie, że kawałki do gry zrobił ulubiony wokalista Gulasha – Gackt (który zresztą użyczył twarzy jednemu z bohaterów w grze).



■ Czasem dopasione spluwy Vincenta to za mało, aby wytłumaczyć przeciwnikowi, że za blisko podszedł. W takich przypadkach przydają się pięści.

nych i defensywnych cech Vincenta. Gra pozwala na zdefiniowanie trzech zestawów broni, dzięki czemu w boju nie musimy wchodzić do menu i cały czas kombinować, a przygotować trzy seciki i przełączać się między nimi. Pociski wystarczają z reguły w zupełności, ale w razie większych kłopotów można posłać jakiemuś wrednemu pacjentowi fireballa lub piorun, czy trochę go schłodzić, ewentualnie wykorzystać Limit Breaka (tutaj ma postać przedmiotów znajdowanych w trakcie gry), po których Vincent zmienia się w bestię miotającą dookoła potężne pociski i z bliska zadającą spore obrażenia.

Łatwe strzelanki urozmaicają zmienne warunki na poszczególnych poziomach – wrogowie rzecz jasna zmieniają się w zależności od terenu. Niestety nie zmienia się jednak to, że kilka z umiejętności Vincenta pozostaje niewykorzystanych. Z jednej strony mamy więc double jump, ale z drugiej sporo przeszkód w grze ma niewidzialne ściany wystrzeliwujące pod samo niebo, dzięki czemu niektórych płotów czy ogrodzeń nie daje się przesadzić, a na niektóre skrzynie czy półki – wskoczyć. Ponadto spora część elementów otoczenia jest niezniszczalna – oprócz hurtowo ustawianych tu i ówdzie beczek wybuchowych, są jeszcze białe skrzynki kryjące amunicję, potiony, eliksiry czy kasę, sporadycznie jakiegoś Phoenix Downa (tutaj, jako że gramy jedną postacią, Phoeniksa używamy najpierw, a potem, gdy Vincent pada pod razami, zostajemy wskrzeszeni).



→I PRZYJEMNIE?

Podczas długiej i smutnej podróży przez przeszłość najbardziej strapionego z pozytywnych bohaterów Final Fantasy VII trafiamy też na starą, dobrą ekipę. Na pierwszy plan wysuwa się Cait Sith, ale swoje robi też Yuffie, w zasadzie tylko tłem są Barrett, Tifa i Cloud. Ale są, a scena ataku z ich udziałem to prawdziwy majstersztyk.

JEST WSZYSTKO: MIŁOŚĆ, NIENAWIŚĆ, ZDRADA, ŚMIERĆ, MUTACJE, ZAGINIONE RODZEŃSTWA, POŚWIĘCENIE.

Dirge of Cerberus wprowadza też naturalnie swoich własnych bohaterów. Fachowy jest gigant Azul, ale nie zabrakło pani doktor cyborga z jednym oczkiem klapniętym oraz prawdziwej eksplozji biszoneństwa w postaci głównego adwersarza.

Gra nie jest jednak taka zła. Przede wszystkim – jeżeli ktoś lubi Finala i te dziesięć lat czekał na zapoznanie się z dalszymi losami jego bohaterów, z pewnością będzie chciał poznać losy Vincenta. I właśnie – nawet pomimo, że gra koncentruje się na losach wcale nie najbardziej istotnej z punktu widzenia FFVII postaci, to całość jest ciekawa i sprawnie poprowadzona. Historia, pomimo oczywiście rozwlekłych momentów, wciąga. Konflikt jak zwykle zakrojony jest na dosyć szeroką skalę, ale kręci się wokół pana Valentine'a i odkrywa sporo kart z jego życia. Po drugie, gra nawet po skończeniu daje jeszcze sporo zabawy. Począwszy od różnorodnych misji, w których w wyznaczony sposób należy pokonać określoną liczbę wrogów, przez galerię postaci, możliwość obejrzenia poszczególnych przerywników (po uprzednim znalezieniu i zestrzeleniu specjalnych probówek rozrzuconych po całej grze) – zabawy jest na przynajmniej drugie dziesięć godzin. Bo mniej więcej tyle zajmuje przejście jej pierwszy raz.

Graficznie jest przyzwoicie, czyli dosyć ładnie. Co prawda obszary nie są zróżnicowane w swoim obrębie – jak już wejdzie się do miasta, to składa się z identycznie wyglądających domów i bliźniaczo podobnych do siebie uliczek, podobnie jest w kanałach czy bazach – ale jest OK. Bardzo estetyczne są menusy, niezły jest dźwięk, w tym głosy bohaterów. Zawsze fajnie jest zobaczyć, że Vincent jednak miał twarz, czego można było nie wiedzieć po zagraniu w FFVII.

Banan ■■

OCENA 7.6/10
FFS – FINAL FANTASY SHOOTER

POWRÓT DO ŚWIATA FFVII

Można godzinami narzekać na fakt, że Dirge of Cerberus czerpie zbyt wielkimi garściami z Final Fantasy VII. Można biadolić, że Vincent z Dirge to już nie ten sam Vincent, a Midgar, Kalm i inne miejscówki nijak nie umywają się do swych 32-bitowych pierwowzorów. Prawda jest jednak taka, że przyjemnie jest wrócić na „stare śmieci" i choć przez moment powspominać rok 1998.

MAGIA

■ Trzy spluwy Vincenta są chłodne, ale ostra amunicja nigdy nie zastąpi porządnego czaru. No więc, w Dirge of Cerberus jest materia. Materię instalujemy w pukawkach, a przyciskiem L1 uwalniamy drzemiące w nich moce. Dobre na bossów.

LIMIT BREAK

■ Podobnie, jak w Final Fantasy VII, Vincent odpala Limit Break i zmienia się tym samym w szarżującą bestię. Fakt, być może w Dirge of Cerberus obszarpaniec ma tylko jeden Limit (a dokładnie – Chaos), ale niejednokrotnie pomoże Wam wyjść z opresji.

VINCENT

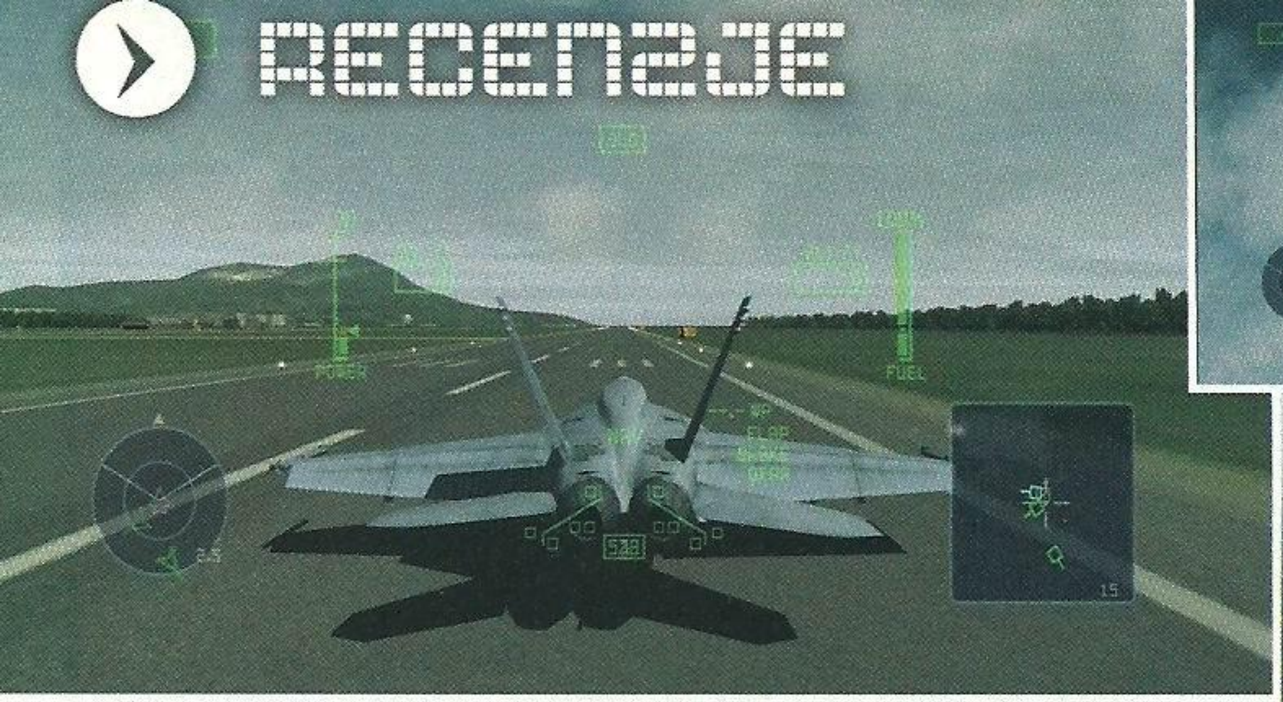
■ Dirge of Cerberus to spełnienie marzeń fanów – twórców opowieści o świecie FFVII, którzy przez osiem lat zadawali sobie pytanie „skąd do licha wziął się Vincent?". Jego historia jest naprawdę fajna – właśnie dla niej warto zgłębić DoC do samego końca.

BOSSOWIE

■ Niech nie zmyli Was zmiana specyfikacji gry z RPG na strzelankę. Bossowie są i wymagają od Vince'a znacznej siły ognia. Na początku jest dość prosto – dopasiony automatycznymi działkami samolot nie sprawia większych problemów. Ale potem...

MIEJSCA

■ Z miejscówek, które odwiedzicie w Dirge of Cerberus, bije najwięcej sentymentu. Midgar, Kalm, Shinra Mansion... Każdy, kto osiem lat temu zagrywał się w Final Fantasy VII (a ktoś w to jeszcze nie grał?), natychmiast rozpozna charakterystyczne elementy.



■ W walkę lepiej się nie angażować – najlepiej zdjąć cel z daleka, inaczej bowiem albo przypadkiem oberwiemy, albo zaraz nie będzie nic widać przez przeciążenia przy manewrowaniu.

Xbox 360

- Wydawca: Ubisoft
- Producent: Taito Corp.
- Liczba graczy: 1 (8)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Poza kilkoma punktami z achievementów – nic.
ZŁE: Nuda, upierdliwości, brak dynamiki.
BRZYDKIE: Otoczenie, eksplozje, menu, czcionka.

GULASH: Niespodzianka – Blizz do tej pory chyba myślał, że po trafieniu jedną rakietą samolot powinien „otrząsnąć się" i lecieć sobie radośnie dalej, najlepiej machając skrzydełkami w stronę zgromadzonych na dole gapiów. Halo, pobudka – otóż jak pokazały liczne dzieła kinematografii, jak choćby niezapomniany (z powodu meczu siatkówki plażowej) Top Gun, rakiety typu Fire & Forget naprawdę załatwiają sprawę. Tak, ta gra ma zacięcie symulacyjne, próbuje oddać przeciążenie, są dość zaawansowane, jak na konsolową pozycję, opcje wysuwania podwozia choćby. I ma coś w sobie. Ale z tym, że nie jest tak zabawna, jak Ace Combat nie będę się kłócił.

OVER G FIGHTERS

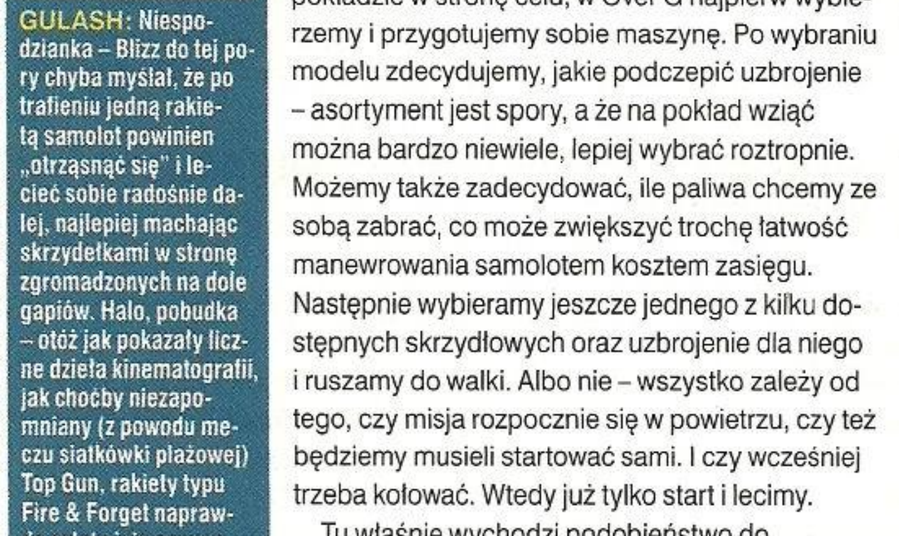
Z CZYM KOJARZY WAM SIĘ JAPOŃSKA FIRMA TECMO?

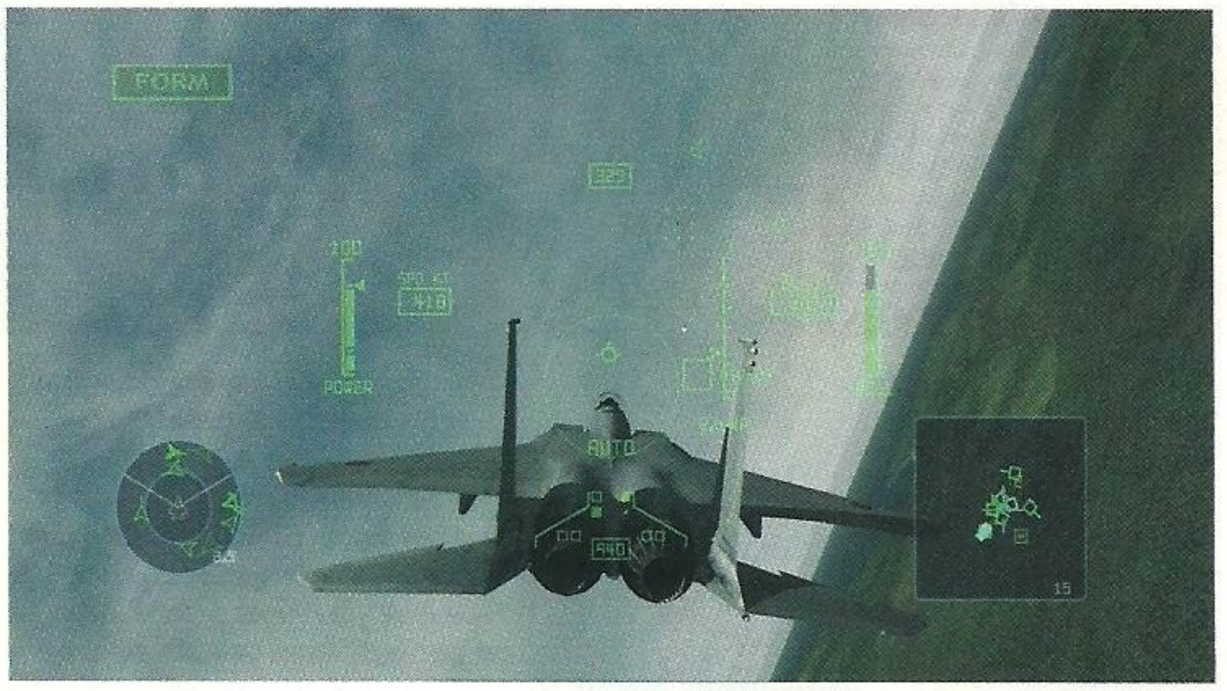
Mnie kojarzyła się dotychczas z logiczną gierką Stackers z PSXa i serią Densha De Go! Ich najnowsza gra, nie ma co prawda nic wspólnego z grami logicznymi, ma natomiast jedną rzecz wspólną ze wspomnianą serią symulatorów pociągów. Jaką? Dowiecie się za chwilę. Wcześniej natomiast zwrócę Waszą uwagę na fakt, że premiera **Over G Fighters** zbiegła się z wydaniem najnowszej odsłony serii Ace Combat. I choć założenia obu gier są różne, to ten zbieg okoliczności zachęcił mnie do zaprezentowania Wam Over G właśnie na tle gry Namco.

→I JAK DWIE KROPLE WODY

Zacznijmy więc od podobieństw w założeniach. W obu przypadkach gracz zasiądzie za sterami najpotężniejszych latających maszyn bojowych świata. Następnie uda się na misję, podczas której będzie niszczył wrogie samoloty, instalacje naziemne i statki. I to, w kwestii podobieństw, już wszystko. Podczas gdy w Ace Combat już po pięciu sekundach będziemy lecieć z ogromną prędkością i osiemdziesięcioma rakietami na pokładzie w stronę celu, w Over G najpierw wybierzemy i przygotujemy sobie maszynę. Po wybraniu modelu zdecydujemy, jakie podczepić uzbrojenie – asortyment jest spory, a że na pokład wziąć można bardzo niewiele, lepiej wybrać roztropnie. Możemy także zadecydować, ile paliwa chcemy ze sobą zabrać, co może zwiększyć trochę łatwość manewrowania samolotem kosztem zasięgu. Następnie wybieramy jeszcze jednego z kilku dostępnych skrzydłowych oraz uzbrojenie dla niego i ruszamy do walki. Albo nie – wszystko zależy od tego, czy misja rozpocznie się w powietrzu, czy też będziemy musieli startować sami. I czy wcześniej trzeba kołować. Wtedy już tylko start i lecimy.

Tu właśnie wychodzi podobieństwo do kolejowej serii Taito – nasz odrzutowiec porusza się z prędkością podmiejskiej kolejki. Nieważne, czy na liczniku jest 400, czy 1000 km/h – dynamiki nie ma tu za grosz. Nasz samolot ma więc mało uzbrojenia, możliwość umknięcia przed wystrzeloną rakietą jest czysto teoretyczna (chyba, że macie dużo szczęścia i w odpowiednim momencie wypuścicie flary), a jeśli wymanewrować się nie uda, to misję trzeba będzie powtarzać od nowa





– nasza maszyna już od pierwszego pocisku rozpadnie się na kawałki. Nie przyjdzie nam także z pomocą skrzydłowy, który zazwyczaj zajęty jest zwiedzaniem jakiegoś obszaru z daleka od naszych zmagań. Ponieważ wroga rakieta potrafi przylecieć zawsze i znikąd, padem o podłogę rzucicie nie raz.

→I PORYWA, JAK „NAD NIEMNEM"

Znudzeni trzymającymi w napięciu kampaniami, pełnymi niespodziewanych zwrotów akcji i niesztampowych misji, które charakteryzują produkt Namco, twórcy Over G poszli inną drogą. Nie ma najmniejszej szansy, żeby denna fabuła, opowiadająca o międzynarodowych supersiłach strzegących pokoju na świecie, przytykających się co chwila z jakimś nienazwanym wrogiem, który nie wiadomo czego chce i rzuca się po całym globie jak kot z pęcherzem, kogokolwiek wciągnęła. Durnowaty generał, który niezależnie od misji mówi te same sztampowe bzdury i idiotyczni skrzydłowi, którzy bzdury też mówią, tylko w powietrzu, to bohaterowie tej historii. Na samą kampanię składa się kilkadziesiąt misji, które zaliczamy nieliniowo – w zależności od tego, którą misję skończyliśmy, otwierają się inne ścieżki. Wielka szkoda, że czasem w wyniku naszych wyborów niektóre misje bezpowrotnie znikają, o czym wcześniej nie jesteśmy informowani, zaś wszystkie zadania są do siebie podobne jak dwie krople wody, krótkie, nudne, bez wyrazu i nie podnoszą ciśnienia (ponieważ lecimy z prędkością kolejki podmiejskiej).

→I ŚLEPI I GŁUSI

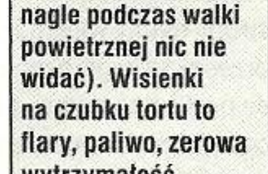
Właśnie taka kombinacja cech powinna najlepiej charakteryzować graczy w Over G. Nie musieliby wówczas patrzeć na beznadziejną grafikę, w której jako tako wyglądające samoloty latają w obrzydliwym otoczeniu. Nie musieliby oglądać brzydkiego menu, nie denerwowałaby ich nieczytelna czcionka i beznadziejne wprowadzenia do misji. Nie musieliby także wysłuchiwać powodującego więdnięcie uszu japońskiego rocka, który przez autorów został uznany za wymarzoną ścieżkę dźwiękową do takiej gry. Kretyńskie komentarze skrzydłowych i głupkowate teksty generała także nie docierałyby do ich uszu. Nie żenowałaby ich fabuła, nie nudziły beznadziejne i podobne do siebie misje, nie zanudzało ślamazarne latanie i nie denerwowały realistyczne, ale upierdliwe rzeczy, o których więcej możecie przeczytać w ramce. Niestety – jeśli nie jesteście ślepi i głusi, to wszystko, co opisałem powyżej, będzie Waszym udziałem. Lepiej więc nie zbliżać się do tej gry.

Blizzard Beast ■ ■

OCENA 4.8/10

KOLEJNA PRZECIĘTNA GRA NA 360-KĘ.

REALIZM?



Over G Fighters charakteryzuje wiele elementów symulacyjnych, które stawiają tę grę w innej lidze, niż wielokrotnie wzmiankowane Ace Combat. Jest wysuwanie podwozia, hamulec aerodynamiczny i hak do lądowania na lotniskowcach. Do tego realistycznie działająca przepustnica (niezbyt intuicyjna dla nowicjuszy) oraz fascynujące efekty czerwonego lub czarnego ekranu towarzyszące przeciążeniom (realistyczne, ale cholernie denerwujące, kiedy nagle podczas walki powietrznej nic nie widać). Wisienki na czubku tortu to flary, paliwo, zerowa wytrzymałość maszyny i niewielka ilość zabieranego na pokład uzbrojenia. Niestety – większość z wymienionych rzeczy zwiększa upierdliwość gry.

Trzy tryby zabawy

■ Scenario mode to kampania, na którą składa sie przeszło czterdzieści misji, rozgrywających się w ośmiu miejscach globu.

■ W Challenge mode możecie zaliczyć zadania przygotowane przez twórców, stworzyć własne lub powalczyć z asami.

■ Hell mode zdobędziecie, za przejście gry na poziomie Expert. Osiem utratrudnych misji dla prawdziwych twardzieli.

DANCE FACTORY

BEZ OGRANICZEŃ W REPERTUARZE!

PlayStation 2

- **Wydawca:** Codemasters
- **Producent:** Broadsword
- **Liczba graczy:** 1-16

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Możliwość tańca w rytm dowolnej piosenki z audio CD, estetyczne wykonanie, lepienie stworów z piosenek
ZŁE: Mało piosenek w zestawie.
BRZYDKIE: Animacje w tle. Może nie tyle brzydkie, co zdecydowanie ubogie?

MARCELLUS: Patent z generowaniem strzałek do własnej muzyki jest faktycznie niezły, choć raczej prosty. No i działa w zadowalającym stopniu tylko w przypadku konkretnych bitów i basów; inaczej wygeneruje się coś, co nie do końca nadaje się do tańca. No chyba, że macie ochotę po prostu powyginać się przed telewizorem w jakimś szamańskim densie niczym zagrany przez Vala Kilmera Jim Morrison w filmie The Doors. Dla fanów takiej zabawy jednak to na pewno świetna pozycja i zdecydowanie warta polecenia.

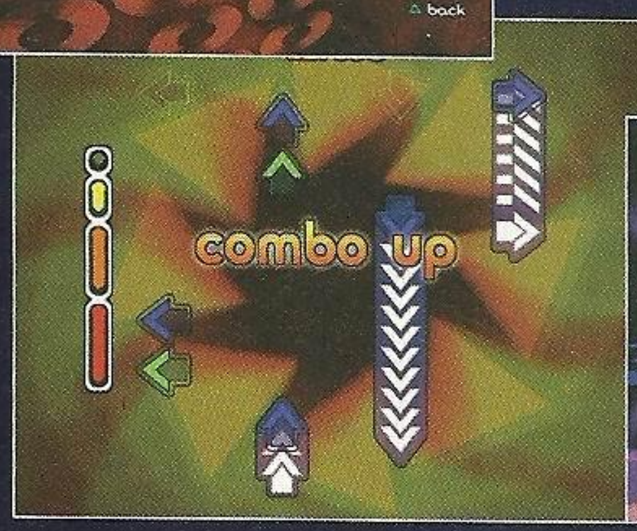
Dance Factory zyska miano najbardziej żywotnej gry muzycznej. Mówię to, choć wiem, że na płycie z grą znalazło się raptem pięć kawałków i zero (tak, nie bójmy się użyć tego słowa – ZERO) bonusów. Bo nie dobór utworów świadczy o jakości tej gry. Codemasters wyszło z prostego założenia – po co komu tytuł po brzegi wypełniony licencjonowaną muzyką, skoro po pierwsze: koszt produkcji takiej gry byłby olbrzymi (licencje, licencje i jeszcze raz licencje), a po drugie: prędzej czy później piosenki „osłuchają" się i zwyczajnie znudzą. Dance Factory byłoby jeszcze jedną typową grą taneczną, gdyby nie opcja zabawy w rytm ulubionych utworów. Dobrze przeczytaliście! W paszczę konsoli wystarczy wrzucić dowolnie wybraną płytę audio CD, a program natychmiast rozpozna poszczególne piosenki i wygeneruje do nich taneczne strzałki. W praktyce oznacza to dostęp do gigantycznej liczby utworów, a jedynym ograniczeniem będzie już tylko Wasza wyobraźnia i asortyment płyt.

Technicznie rzecz biorąc Dance Factory wygląda dokładnie tak, jak mogliśmy się spodziewać – zabawa polega na rytmicznym skakaniu po macie i wybijaniu muzycznych strzałek. Oczywiście nie ma mowy o zabawie, jeśli nie dysponujecie choćby najprostszą i najtańszą matą do tańczenia. Granie na joypadzie totalnie mija się z celem, bo klepanie po geometrycznych przyciskach Dual Shocka nie jest nawet w połowie tak emocjonujące, jak skakanie w rytm muzyki. Do licha, dlaczego Konami nigdy wcześniej nie wpadło na pomysł, aby zastąpić te wszystkie DDRy jednym prostym programem, który dobierałby „kroki" do naszych własnych piosenek?

Patent od Codemasters jest świetny! W moim przypadku w ruch poszły wszystkie od lat gromadzone kolekcje muzyki elektronicznej. Cudownie wymiata się przy dźwiękach takich tuzów, jak James Zabiela, Gabriel and Dresden, czy Andy Moor. Zauważyłem przy okazji, że Dance Factory bardzo dokładnie dopasowuje muzyczne strzałki poszczególnym dźwiękom. Jeśli znacie swój ulubiony utwór na pamięć, to możecie skakać po macie niemal na wyczucie – nawet nie patrząc zbyt często w ekran. Co ważne – Dance Factory jest dla każdego! Jeśli nie bawi Was muzyka elektroniczna, wrzucacie do konsoli ciężkiego rocka, „martwy" metal, składankę disco polo lub smutną Kowalską Kasię, a Dance Factory za każdym razem dobierze Wam do tego ruchy plus jeden z trzech poziomów trudności. Aha, zapomnijcie o ładnych teledyskach w tle, do których od lat przyzwyczajało nas Konami. Tym razem do wyboru mamy pięć trójwymiarowych animacji, które generują się losowo, w zależności od postępu w grze. Dodam, że animacje są proste (podobnie jak oprawa video całego Dance Factory), ale bardzo przy tym estetyczne i przejrzyste. Miło się na nie patrzy i nie ma tu niczego, co odrywałoby nam wzrok od strzałek. Najbardziej napaleni z Was mogą oczywiście podłączyć EyeToya i oglądać samych siebie podczas skakania po macie.

W najgorszej sytuacji są oczywiście Ci z Was, którzy kupią Dance Factory, sprezentują sobie matę, ale dziwnym zbiegiem okoliczności nie będą mieli dookoła siebie żadnej płyty audio. W takim przypadku pozostaje bawić się pięcioma dostępnymi kawałkami i będą to: Tim McGraw „I Like It I Love It", Kool and the Gang „Get Down On It", Bodyrockers „I Like the Way", Rihanna „Pon De Replay" oraz Pussycat Dolls „Don't Cha". Przyznam, że piosenki są świetne (zwłaszcza Don't Cha), ale na długo nie wystarczą. Dlatego przed zakupem Fabryki Tańca zadbajcie o odpowiednią bibliotekę utworów. Potem nic już nie będzie w stanie oderwać Was od maty! **Matt** ■■

OCENA 7.1/10
TERAZ JUŻ NA PEWNO NIE ZEJDĘ Z MATY!



■ Nawet nie macie pojęcia, jak zabawne stwory ukryto na płytach Audio CD. Znajdziecie je dzięki opcji „Creature". Oto Paul Oakenfold, buahaha!

GOTTLIEB PINBALL CLASSICS

„CHŁOPACZYNO, WRZUCISZ ZŁOTÓWKĘ?"

PS2 | PSP

- **Wydawca:** KOCH Media
- **Producent:** FarSight
- **Liczba graczy:** 1-4

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Profesjonalne podejście do tematu. Lekcja historii.
ZŁE: To w końcu tylko pinball...
BRZYDKIE: Kompresja intra.

MARCELLUS: Na nowo odkryłem w sobie zamiłowanie do pinballi, fakt, tylko tych wirtualnych, bo jakoś nie chce mi się ganiać po mieście w poszukiwaniu stołów marki Gottlieb, ale zawsze. Tym bardziej, że pewnie bym ich za wielu nie znalazł, bo ta forma rozrywki odchodzi już do lamusa. Fajnie jednak, że ktoś pokusił się o tak wierne jej odwzorowanie na ekranie telewizora i PSP. Czekam na wersję HD na XBL!

Nie powiem, żebym się bardzo ucieszył, kiedy płyta z **Gottlieb Pinball Classics** wylądowała na moim biurku. W końcu jak zachęcić mnie mógł tytuł, w którym dwa wyrazy kojarzą się raczej negatywnie, a jeden był mi zupełnie obcy? Na szczęście znalazłem w sobie tyle silnej woli, by jednak sprawdzić, o co w tym wszystkim chodzi. I nie żałuję, bo autorzy włożyli sporo serca w swoje zadanie, choć temat mieli niewdzięczny.

→I LEKCJA HISTORII

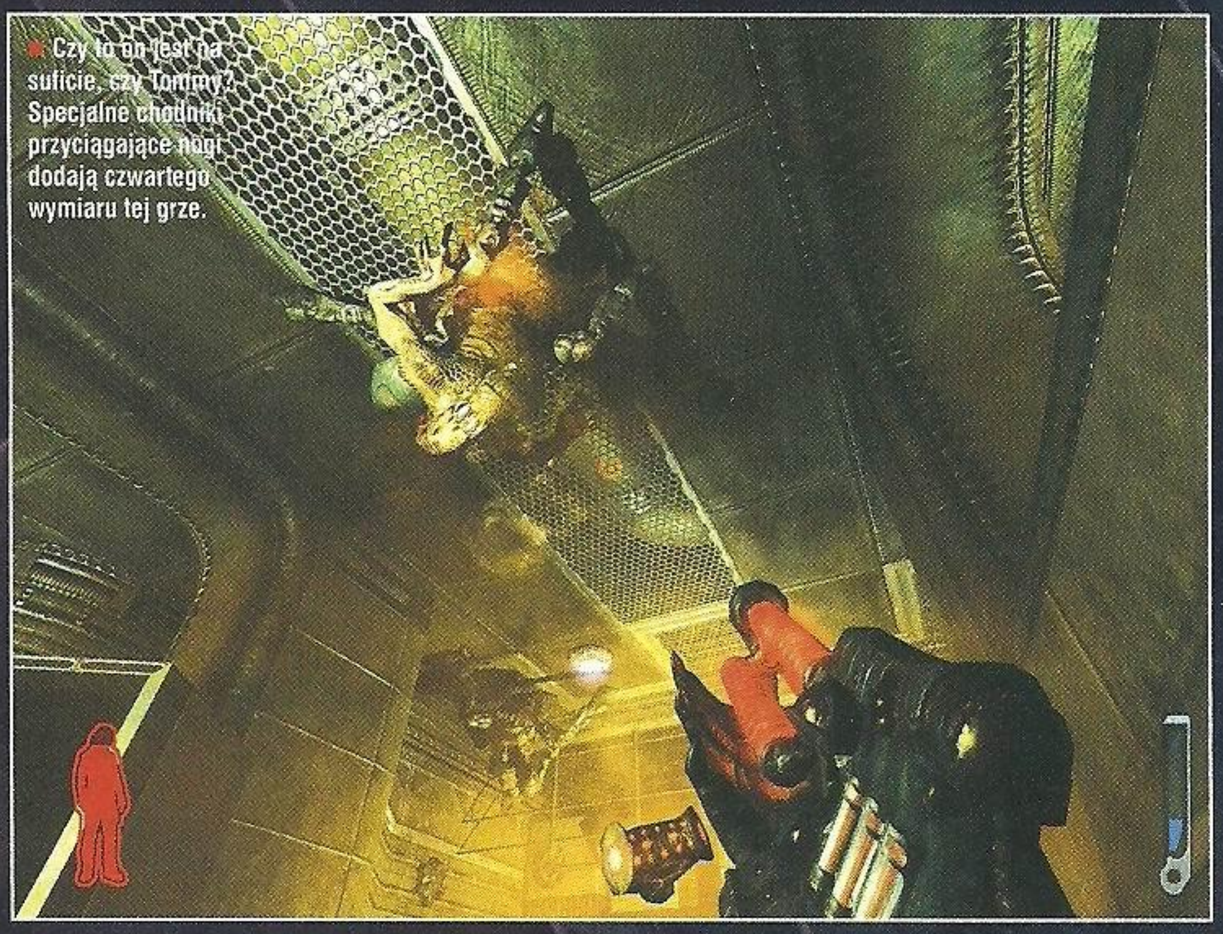
Otóż, jak wyjaśnia gra, ten dziwny wyraz na literę 'G' w tytule, to nazwisko założyciela firmy o tej samej nazwie, która (jak już pewnie zgadliście) zajmowała się produkcją maszyn do gry, w tym także pinballi. Produkt studia FarSight jest swego rodzaju hołdem złożonym tej firmie. Wszystkie dostępne tu stoły są oczywiście wirtualnymi kopiami rzeczywistych egzemplarzy, jakie wyjechały z fabryk Gottlieba. Przy każdym znajdziemy krótką historię powstania, a także szczegółowe omówienie jego tajemnic. Możemy też prześledzić jak ewoluowały te maszyny – najstarsza pochodzi jeszcze sprzed wojny (1932), a najnowsza z końca XX wieku (rocznik 1993). Autorzy w chęci przyszykowaniu gry dla prawdziwych maniaków posunęli się jeszcze dalej. W galerii umieścili zdjęcia z linii produkcyjnych firmy, a w menu głównym zamieścili adres internetowy największego muzeum pinballi na świecie! I choć nie podzielam entuzjazmu tą formą rozrywki, to jednak jestem pod wrażeniem przygotowania gry od strony historycznej, że tak to górnolotnie określę. Widać, że komuś się chciało.

→I W KULKI NIE POLECIELI

Zaskoczyła mnie całkiem przyjemna oprawa gry. Przede wszystkim stoły są nie tylko opisywane, ale jednocześnie omawiane przez lektora. Nie spodziewałem się tego w raczej niskobudżetowym produkcie, choć oczywiście tekstu nie ma sporo. Stoły wyglądają całkiem zgrabnie, a do tego dochodzą miłe dla oko odbicia na bili i stole. Moim zdaniem więcej nie potrzeba. Generalnie od strony technicznej nie mogę niczego poważnego zarzucić. Fizyka nie sprawia żadnych niespodzianek, sterowanie jest banalne, a liczne ustawienia kamery pozwalają dopasować widok do własnych preferencji.

Wychodzi na to, że **Gottlieb Pinball Classics** ma same zalety. Realizm, ciekawostki, kilka opcji zabawy i tak dalej. Z pewnością dla fanów jest to interesująca propozycja. Problem w tym, że tych fanów zbyt wielu pewnie nie ma, a takich, którzy są gotowi widać na to grubszą kasę, jest jeszcze mniej. Ja również się do nich zaliczam. Dlatego poniżej widzicie taką, a nie inną ocenę. Wystawioną z perspektywy przeciętnego gracza. Miłośnicy pinballa mogą sobie spokojnie dodać kilka oczek. **Kaxi** ■■

OCENA 5.5/10
SOLIDNA, CHOĆ NISZOWA



Czy to on jest na suficie, czy Tommy? Specjalne chodniki przyciągające nogi dodają czwartego wymiaru tej grze.

PREY

NIE ZADZIERAJ Z WKURZONYM IROKEZEM...

X360 | PC

- Wydawca: 2K Games
- Producent: Human Head
- Liczba graczy: 1(8)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Fajne, nowe patenty, biomechaniczny i organiczny design, niezła grafika.

ZŁE: Miejscami nudna i monotonna, inteligencja przeciwników.

BRZYDKIE: Efekty inżynierii genetycznej obcych.

BLIZZARD BEAST: Prey urzekł mnie od samego początku. Patenty i pomysły zastosowane w tej grze są absolutnie kozackie! Portale są rewelacyjne, ich wykonanie świetne, a sama koncepcja prosta, a jednak genialna! Znakomicie wypadają także wszelkie zabawy z grawitacją, które w połączeniu z portalami i niebagatelną wyobraźnią autorów, zaowocowały znakomitymi zagadkami. Fajny jest „obcy" design - zarówno broni, jak i poziomów. Arsenał może nie powala, ale od tego są inne FPPy – Prey to raczej ukłon w stronę staroszkolnego sposobu prowadzenia tego typu gier. I mnie się to podoba. Niestety – multiplayer nikogo nie rozgrzeje, a szkoda, bo w połączeniu z niezbyt długim trybem dla pojedynczego gracza zwiastuje to dość szybkie odstawienie przygód Tommy'ego na półkę.

Prey zaczyna się, jak nie przymierzając Doom 3 – długim i nudnawym pseudo-interaktywnym wstępem, w którym poznajemy głównego bohatera. Tommy jest Indianinem z plemienia Irokezów i za wszelką cenę pragnie wyrwać się z rezerwatu, w którym, jak mniema, zwyczajnie się marnuje. Problemem jest jego ukochana Jen, która za bardzo uciekać nie chce – prowadzi spelunę i w sumie dobrze jej się żyje. Oprócz tych frapujących informacji dowiadujemy się też, że głosy postaci podłożone są naprawdę słabo i bez wyczucia, a kolejne etapy będą doczytywać się dobre dwie minuty, przynajmniej na Core. W pewnym momencie ziemia drży, a cały bar zostaje dosłownie wessany do wielkiego statku kosmicznego obcych. Ludzie zostają pojmani, jadą na taśmie do przetwórni, a Tommy ucieka i rozpoczyna walkę o przetrwanie swoje i Jen.

→| GORZKIE ŻALE WYLEWAM

Moc nieznanych dotąd wrażeń miały dostarczyć zapowiadane przez twórców jako rewolucja następujące sprawy: możliwość opuszczenia ciała i powłóczenia się jako duch; technologia portali, czyli teleporterów do innych miejsc na tej samej mapie; wallwalking, czyli po prostu chodzenie po ścianach; wreszcie zabawy z grawitacją i okręcaniem na wszystkie strony przeróżnych komnat, które przemierza Tommy.

Wszystkie te rzeczy brzmią bardzo ciekawie na piśmie, ale ich potencjał został wykorzystany w niezadowalającym mnie stopniu. Wyjście z ciała i poruszanie się jako duch, tak zwany Spirit Walk, w dziewięćdziesięciu procentach przypadków przydatne jest jedynie do przejścia przez niewidzialną barierę w drzwiach i wciśnięcia przycisku, który je otwiera. A przycisk znajduje się... tuż za nimi. Świetnie – jaki to ma sens oprócz tego, by gra „zarobiła" kilkadziesiąt sekund na liczniku? Bez tak trywialnego patentu skurczyłaby się przecież naprawdę nieznacznie. Z czasem pojawiają się ciekawe motywy z windami i niewidzialnymi w normalnym trybie przejściami, na przykład nad przepaścią, ale są one naprawdę rzadkością.

Podobnie jest z portalami. W założeniach miały otwierać światy, a najczęściej takie zakrzywienie czasoprzestrzeni po prostu teleportuje bohatera w inne miejsce na planszy. I tyle. Miejscami dla większego efektu teleportacja następuje do miejsca, którego w życiu byście się nie spodziewali (na sufit, albo... albo nie powiem), innym razem z portalu wyskakują przeciwnicy, można też posłać do środka zabłąkaną kulkę, ale ponownie, w gros przypadków portale służą po prostu za drzwi. Efektowne, ale tylko drzwi.

Wallwalking działa za to bez pudła – po podejściu do wytyczonego miejsca i włączeniu odpowiedniego przycisku (który, a jakże, znajduje się dla większego efektu dramatycznego oczywiście tuż obok) można ruszyć na przykład pionowo do góry po zakręcającej tu i ówdzie ścieżce, a przez to zmienić perspektywę, bo tam, gdzie wcześniej była góra, teraz jest dół.

Na koniec zostawiłem sobie zabawy z grawitacją, które są już klasycznymi puzzlami labiryntowymi – trzeba na przykład strzelić do góry i okręcić komnatę o 180 stopni, żeby odnaleźć dalszą drogę. W kilku miejscach to działa, w innych stanowi zwyczajne zawracanie głowy.

Jest kilka sekcji, w których połączenie wszystkich cech wyróżniających Prey (szalejącej grawitacji, Spirit Walka i teleporterów) w jedną całość przynosi kapitalne efekty i prezentuje zupełnie nowy wymiar grania w FPSy, to jednak tylko trzy czy cztery takie miejsca na dziewięć godzin grania, co stanowi zaledwie kroplę w morzu reszty niemal identycznych, i niestety – miejscami monotonnych czynności.

→| WALKA Z PRZYGŁUPAMI

To wszystko dałoby się jednak przełknąć, gdyby Prey oferowało w zamian to, czego oczekuję od FPSów na pierwszym miejscu – fachowej walki. Pewnie, nie każda gra może mieć inteligencję przeciwników na poziomie Half-Life 2 czy Halo, ale Prey pod tym względem zawodzi niemal na całej linii. Snajperzy wroga spacerują w jednym patternie od barierki do słupa i z powrotem. Bliskie starcia polegają raczej na ładowaniu do siebie kolejnych serii, niż chowaniu się i inteligentnej wymianie ognia. Nieprzyjaciele nie współpracują, są zdecydowanie głupi, a ich jedynym mocnym punktem jest celność. Mało tego, większą część gry przeszedłem z podstawową bronią, która i tak okazuje się najlepsza, bo można nią celować z dużej odległości.

Co ciekawego skrywa PREY?

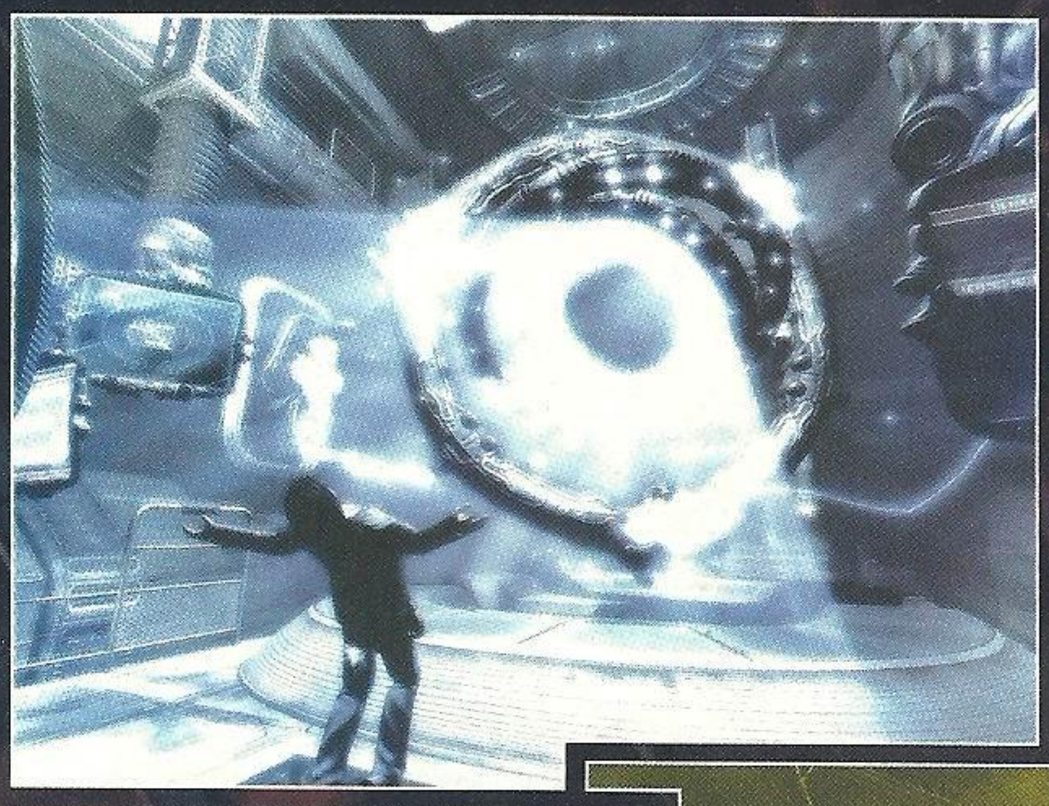
■ Dziadek Tommy'ego, szaman, wprowadza młodzieńca w spirytyzm pokazując co jakiś czas nowe moce.

■ Zabawy z grawitacją i przyciąganiem – często Tommy spaceruje po chodnikach wijących się jak spirale, także pionowo.

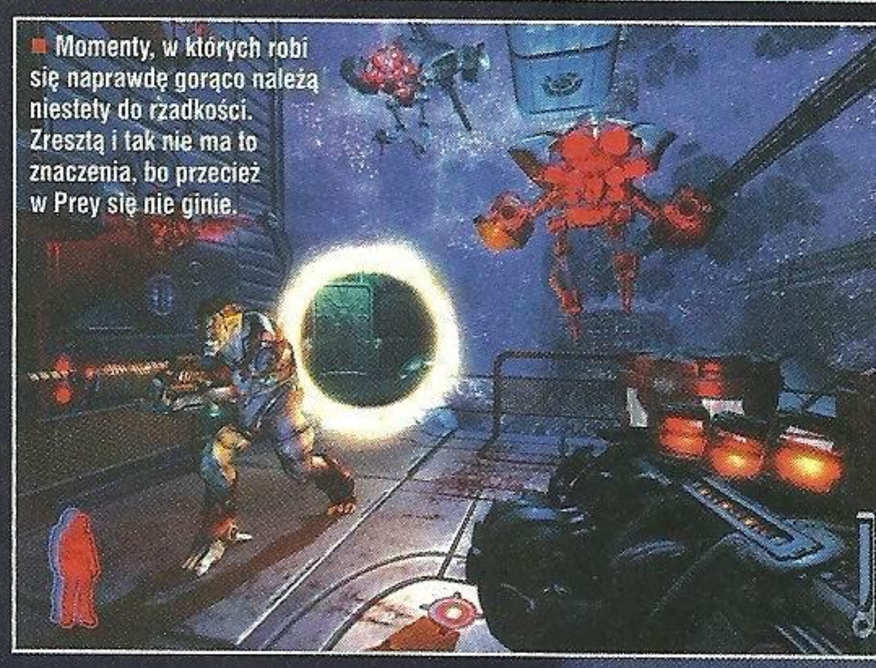
■ Tommy nie ginie – zostaje przeniesiony do Krainy Wiecznych Łowów, gdzie musi ustrzelić sobie z łuku energię. Hyhy.

■ Talon – sokół naszego dzielnego Indianina często pokazuje, gdzie należy się udać i czemu dokładniej się przyjrzeć.

■ Spirit Walking, czyli możliwość wyjścia z ciała i podróżowania w formie bezcielesnej. Momentami niezły.



■ Tak, to bardzo fachowy przeciwnik. Szkoda, że tak szybko pęka.



■ Momenty, w których robi się naprawdę gorąco należą niestety do rzadkości. Zresztą i tak nie ma to znaczenia, bo przecież w Prey się nie ginie.

Nawet walki z bossami, choć dość niespotykane, są za proste, a pokonanie wroga nie sprawia większej satysfakcji. Mniej więcej do połowy gry, by choć raz zginąć na standardowym poziomie trudności, trzeba mocno się postarać. Owszem, trafiają się fajne wymiany ognia, szczególnie z przeciwnikami operującymi na przykład na suficie albo innej ścianie, ale za mało tego, za mało... Dość szybko poczułem się autentycznie znużony strzelaniem do poczwar nie wymagających praktycznie ode mnie żadnego kombinowania i traktowałem je jak średnio przyjemny przerywnik. Przerywnik przeszkadzający w przemierzaniu poziomów i czekaniu na kolejne fajne patenty wysmażone przez autorów, które jednak nie pojawiają się z częstotliwością choćby Half-Life 2. Prey to raczej gra przygodowa fpp z walkami, niż shooter z elementami przygodowymi.

→| KRAINA WIECZNYCH ŁOWÓW

Gdy energia Tommy'ego spadnie do zera, Indianin nie ginie, a jego duch przenosi się do świata duchów, gdzie latają sobie dwa rodzaje zjaw. Okręcając się i strzelając z łuku, bohater ustrzeliwuje sobie zarówno energię, jak i „moc duszy", która jest potrzebna do Spirit Walka. Jeśli zginie, znów się tu przenosi i tak dalej. Niby dzięki temu nie ma cofania do początku poziomu, a to, z jaką ilością sił witalnych Tommy powróci do świata żywych, zależy od umiejętności gracza, to jednak cały ten proces robi się szybko nudny i jest po prostu zbędny.

Po jakimś czasie pojawiają się również sekcje, w których Tommy wsiada za stery wahadłowca obcych i lata sobie po gigantycznym, jak się okazuje, statku kosmicznym. Samo latanie, jako forma poruszania się, jest w miarę przyjemna, ale znowu: walka z innymi pojazdami nie ekscytuje. Słabo, bo bodaj ze dwa razy wykorzystany jest także tractor beam, czyli wiązka przyciągająca różne przedmioty, którą dysponuje pojazd. Te sekwencje stanowią przerywnik od właściwej gry i tak też należy je traktować. Pojazdy pojawiają się także w multiplayerze.

Właśnie, multiplayer. Nie przypadł mi specjalnie do gustu, choć wszelkie patenty Prey, z grawitacją i portalami, znajdują tu zastosowanie. Tylko Deathmatch i Team Deatchmatch na mapach, które jakby nie do końca się do tego nadają... Mocne Lagi nawet na dwumegabitowym łączu i chrupanie animacji przeszkadzają. Zapowiedziano patch, który ma to choć po części poprawić, ale szczerze mówiąc – mając w perspektywie Gears of War – nie chce mi się na niego czekać.

→| A JEDNAK...

...pomimo wspomnianych wad Prey wciąga, jak mało który FPS ostatnimi czasy. Głównie przez swój zdecydowanie nietuzinkowy i pomysłowy design oraz wygląd, ale także przez wspomniane (i jeśli dobrze zaimplementowane, to naprawdę wspaniałe w odbiorze) patenty, budzące ciekawość, miejscami uznanie, ale także i znużenie, o czym już wspomniałem.

Warto jednak zatrzymać się na sekundę przy designie – poobdzierane ze skóry zmutowane dinozaury, ociekające glutami ściany, jakieś chore bydlaki po trepanacji czaszek, czy latajce cyberdemony, są fachowe, acz budzą skojarzenia z Doomem. Podobnie niektóre bronie, organiczne i ruszające się miejscami w rękach naszego bohatera, wyglądają znakomicie (choć ich zastosowanie jest już na ogół mierne – do wycinania używa się dwóch, maksimum trzech pozycji z dostępnego arsenału siedmiu). Biomechaniczny design ma sporo wspólnego z Alienem, choć jest na tyle inny, że nie można posądzić designerów i grafików o bezczelne kserowanie. Prey ma po prostu swój styl.

Choć scenariusz nie zasługuje na oklaski, jest rozsądnie poprowadzony, w miarę ciekawy i gracz chce dowiedzieć się więcej o losach bohatera. No i grafika, choć niczym nie szokuje, to, głównie za sprawą organicznego designu, robi dobre, mocne wrażenie.

Silnik napędzający Doom 3, który znalazł zastosowanie w Prey, obarcza gry na nim wykonanie jedną charakterystyczną cechą: wyglądają bardzo podobnie. Nie wiem, czy powoduje to bump mapping, czy Epic, Raven i ID mają tę samą bibliotekę tekstur i modeli, ale miejscami wnętrze statku, szczególnie te bardziej militarne fragmenty, czy obcy, wyglądają niczym z Dooma czy Quake 4. Co oczywiście nie jest złą rzeczą, ale też nie jakąś rewelacyjną, bo umówmy się – te gry, a szczególnie Doom, już kilka latek na karku mają. Prey wygląda dobrze, ale nie jakoś rewelacyjnie, szczególnie, że efektów świetlnych jakby poskąpiono w wersji na Xboxa 360. Oczywiście warto zagrać w HD, ale nie ma co spodziewać się rewelacji – na średniej klasy pececie ta sama gra wygląda po prostu lepiej, co mnie dziwi – bo otoczenie nie ulega zniszczeniu, na fizykę składa się raptem kilka pudeł, które można przesuwać bądź rozstrzelać, więc nie ma tu za dużo do przeliczania. Podobała mi się za to sporadycznie pojawiająca się muzyka autorstwa tego samego koleżki, co w Oblivion, ale na przykład takie głosy bohaterów już zdecydowanie nie – amatorszczyzna pełną gębą. Szkoda, że niektóre firmy nie przykładają się za bardzo do tego jakże ważnego aspektu. Efekty są w porządku, ale też jakoś nic specjalnie mnie nie zachwyciło.

Najlepiej będzie, jak zassiecie sobie za friko demo z Marketplace i sprawdzicie grę sami – dalej będzie po prostu tego wszystkiego więcej. Prey to dobra gra, ale mogła być świetna... Cóż, nadchodzący sequel ma szansę to nadrobić.

Gulash ■■

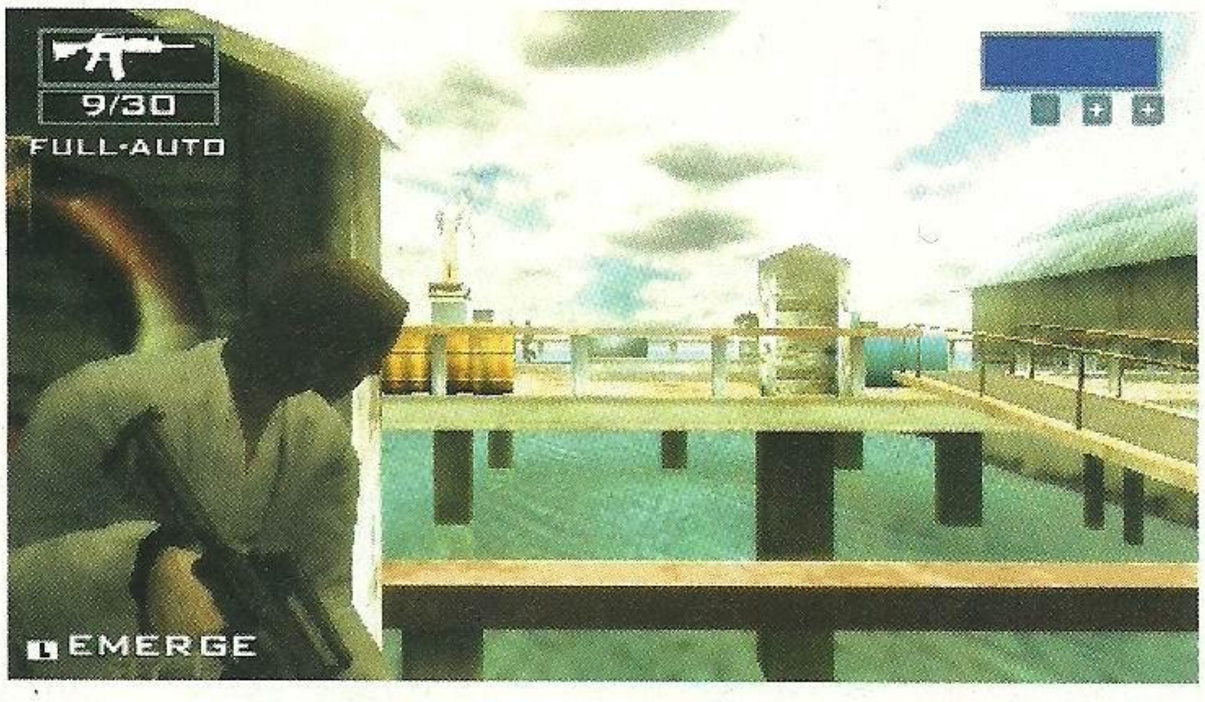
JEST KILKA SEKCJI, W KTÓRYCH POŁĄCZENIE WSZYSTKICH CECH WYRÓŻNIAJĄCYCH PREY PREZENTUJE ZUPEŁNIE NOWY WYMIAR GRANIA W FPSY. KILKA TO ZA MAŁO.

OCENA 7.9/10

BYŁ POTENCJAŁ, A JEST TYLKO DOBRZE

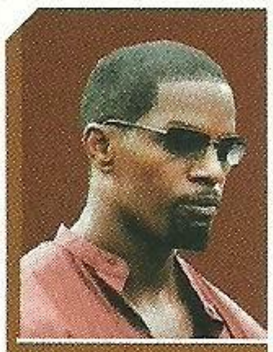
HISTORIA JEDNEJ GRY

Prey ma już blisko jedenaście lat – to wtedy pojawiły się pierwsze informacje o nowej grze 3D Realms, która miała pozamiatać wszystko to, co wypluło z siebie ID Software. Prototyp zatytułowany PREY – A Talon Brave Story nie różnił się specjalnie w założeniach od obecnej formy; główny bohater nazywał się jednakże własnie Talon Brave. W Internecie dostępny jest nawet wczesny trailer gry pochodzący raczej z dema technicznego, niż z grywalnego fragmentu kodu. Dość powiedzieć, że ekscytował i rozbudzał wyobraźnię. Projekt reaktywowano wiele lat później, za pracę zabrała się ekipa Human Dead Studios, a dość udany efekt końcowy możecie sprawdzić choćby dziś na konsoli Microsoftu lub pececie.



MIAMI VICE

POLICJANCI Z MIAMI RACZEJ NIE ZDOBĘDĄ POPULARNOŚCI



PSP

- Wydawca: Sony Online
- Producent: Sierra
- Liczba graczy: 1 (2)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Dużo ciekawych patentów, niezła grafika i design.
ZŁE: Problemy z celowaniem oraz AI przeciwników.
BRZYDKIE: Błędy oprawy, nużąca rozgrywka.

GULASH: Dobre celowanie to podstawa każdej gry tpp i bez doszlifowania tego elementu nie ma nawet co próbować zarządzić na wypełnionym podobnymi pozycjami rynku – niestety Rebellion pokpiło sprawę, a raczej wyraźnie goniły ich terminy, bo jeszcze dwa, może trzy miesiące i byłoby z pewnością znacznie lepiej. Tym samym skazuję Miami Vice na zgnicie pośród setek innych średniaków.

I nie ma się czemu dziwić, bo gra na licencji najnowszego filmu Michaela Manna to typowy produkt mający bazować na gorącym tytule, a jednocześnie go promować. Nic wzniosłego, ot kolejny, mocno średni shooterek i typowy „nabijacz kasy" dla wszystkich zauroczonych przygodami policjantów w słonecznym Miami. Wybaczcie to podsumowanie już na wstępie, ale w tym przypadku nie widziałem sensu, by zadręczać Was historią kultowego (również u nas) serialu, wspominać dzieł reżysera takich jak choćby Gorączka (Heat) i parę innych. Zrobiłem to teraz, więc jedźmy dalej z koksem.

A koksu i innych dragów ci w Miami dostatek! Dość powiedzieć, że na każdym etapie czeka na odnalezienie kilka paczek marihuany, interesujących tabletek lub twardszych narkotyków. Zadaniem gracza będzie przejąć je spod opieki bandytów i jako detektyw James 'Sonny' Crockett (w tej roli w filmie zagrał Colin Farrell) bądź detektyw Ricardo Tubbs (Jamie Foxx) – do wyboru – przy ich pomocy pohandlować nieco zarówno z drobnymi dilerami, jak i narkotykowymi baronami, nabywając chociażby cenne informacje, a za gotówkę broń, liczne upgrade'y czy też ubranka. Te ostatnie robią nie tylko niezły efekt wizualny, ale pozwalają zdobywać dodatkowe punkty reputacji. Dostaje się ich więcej za walkę przy pomocy pistoletu, a nie którejś z cięższych giwer, jak karabiny maszynowe czy też shotguny. Respekt podnosi się również, gdy gracz nie używa zestawów leczących, których jednocześnie może nieść trzy i korzystać z nich w dowolnym momencie.

→I PROBLEM STRZELANIA W STRZELANINIE

Niestety wszyscy, którzy zechcą grać tylko przy pomocy standardowej spluwy napotkają srogie problemy, bo walka za jej pomocą jest dość trudna już na poziomie Normal i na dokładkę cholernie mało satysfakcjonująca. Trzeba więc olać respekt i walić z shotguna lub kałacha, co daje więcej radochy. Gnaty można ulepszać zbierając rozsiane tu i ówdzie po levelach dyski (pendrive'y?) z danymi, które następnie można zhackować w prostych mini-grach na komisariacie. Czasami trafi się też inny bonus, co w jakimś tam stopniu (niewielkim wprawdzie, ale zawsze) zachęca do grania.

I wszystko mogło dojechać do szczęśliwego końca, niestety **Miami Vice** kładzie na łopatki sama rozgrywka – do bólu schematyczna i choć z początku (po przyzwyczajeniu się do topornego celowania analogowym grzybkiem) wcale przyjemna, na dłuższą metę po prostu nużąca. Co z tego, że oprawa jest całkiem sensownie wykonana, modele postaci ładne, a krew pryska na wszystkie strony, skoro każda akcja wygląda niemal tak samo, zaś patent z kryciem się za obiektami jest średnio skuteczny ze względu na zbyt długi czas reakcji bohatera, który – zanim wycelujemy i oddamy strzał – przyjmie na klatę już kilkanaście kulek? Strzelanie z daleka mija się z celem, gdyż... no – kule najczęściej mijają się z celem, zaś z bardzo bliska to już w ogóle porażka: najczęściej trafia się wszystko, prócz przeciwnika. Nie jest to może gniot, ale i tak nie polecam. **Oskar** ■■

OCENA 6.1/10
PRZECIĘTNIAK JAKICH DUŻO ZA DUŻO

SOCCER LIFE II

JAK WYCHOWAĆ (SOBIE) ROONEYA? PRAWIE NIEMOŻLIWE

PlayStation 2

- Wydawca: 505 GS
- Producent: Cavia
- Liczba graczy: 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Kariera piłkarska...
ZŁE: Bugi, oprawa.
BRZYDKIE: 14 cali to max dla tej gry.

GULASH: Oczy bolą, błędy wykurzają, niektóre elementy są strasznie powtarzalne i monotonne, ale mimo wszystko grać się chce. Stworzenie własnego megatalentu na miarę Fabregasa daje nielichą satysfakcję, a wychowanie syna na wielkiego piłkarza, to coś o czym marzę ;) Gra daje jednak tę przewagę, że można jednego z przyjaciół naszego gracza wybrać na mentora, co sprawi, że będzie się uczył od najlepszych. Gdy znajdziecie gdzieś Soccer Life 2 w „dobrej cenie", to możecie spróbować.

Gra, w której samodzielnie prowadzimy piłkarzy, jako ich menadżer i anioł stróż, to naprawdę świetny pomysł. W założeniach. W rzeczywistości problem Soccer Life 2 (i jedynki też oczywiście) tkwi bowiem w przeobrzydliwej oprawie graficznej rodem z wczesnego PSXa, koszmarnie niewygodnym interfejsie, nieczytelnych menusach, niedoróbkach i błędach. Jakby tego było mało, osoby odpowiedzialne za tłumaczenie i implementowanie napisów oraz przeliczanie waluty powinny zostać „ukamienowane" CDkami z grą. Tak to niestety jest, gdy na rynku pojawiają się tanie jak barszcz, niszowe japońskie produkcje, którymi nie przejmują się wielcy wydawcy, więc trafiają pod wątłe skrzydełka takich mistrzów, jak odpowiedzialne za Soccer Life 2 505 Game Street. Rezultatem są napisy wyłażące poza ramki (i nierzadko ekran), tłumaczenie na poziomie pidgin english oraz ogólnie kaszaniące się menusy i masa niejasności.

→I WBREW LOGICE...

Gra się jednak świetnie i, przynajmniej mnie, Soccer Life 2 (podobnie jak jedynka) wciągnęło na maksa. Angażowanie młodych piłkarzy i potem prowadzenie ich przez piłkarską karierę jest nadspodziewanie miodne. Tym bardziej, że gra przeszła lekki lifting – trochę poprawiono zarządzanie graczami, zmniejszono też nacisk na życie prywatne piłkarzy (randki i urządzanie mieszkanka szybko się nudzą) i tym razem zajmujemy się nim tylko trzy razy w ciągu sezonu. Na całe szczęście, bo choć dorobienie się syna i nadanie mu dźwięcznego imienia Brooklyn niewątpliwie jest zabawne, to przy kilkunastu graczach roztrząsanie w nieskończoność tych samych sercowych dylematów przyprawia o mdłości.

Największe emocje budzą oczywiście transfery oraz mecze, w których bierze udział nasz gracz – z niepokojem czekamy na dobre oceny, asysty i bramki, a w konsekwencji na oferty z coraz lepszych ekip, co pozwoli nam na zarabianie większej kasy i angażowanie bardziej perspektywicznych juniorów do naszej szkółki piłkarskiej. Ważny jest też rozwój naszego gracza, więc nie zawsze warto młodziaka (chłopaki zaczynają w wieku 15-16 lat) rzucać na głęboką wodę – lepiej, żeby grał niż siedział na ławie, a jeszcze lepiej, żeby robił to w klubie, który specjalizuje się w szkoleniu młodych talentów.

Gra jest prosta, potwornie brzydka, powtarzalna, naszpikowana bugami, miejscami bardzo niedorobiona, ale, o dziwo, wciągająca. Brak licencji na kluby i zawodników nie przeszkadza jakoś specjalnie, choć widziałbym ją raczej na NDS niż na PS2. I gdyby jeszcze pomysł łyknęło Konami lub EA Sports i go ucywilizowało... Marzenie. **Marcellus** ■■

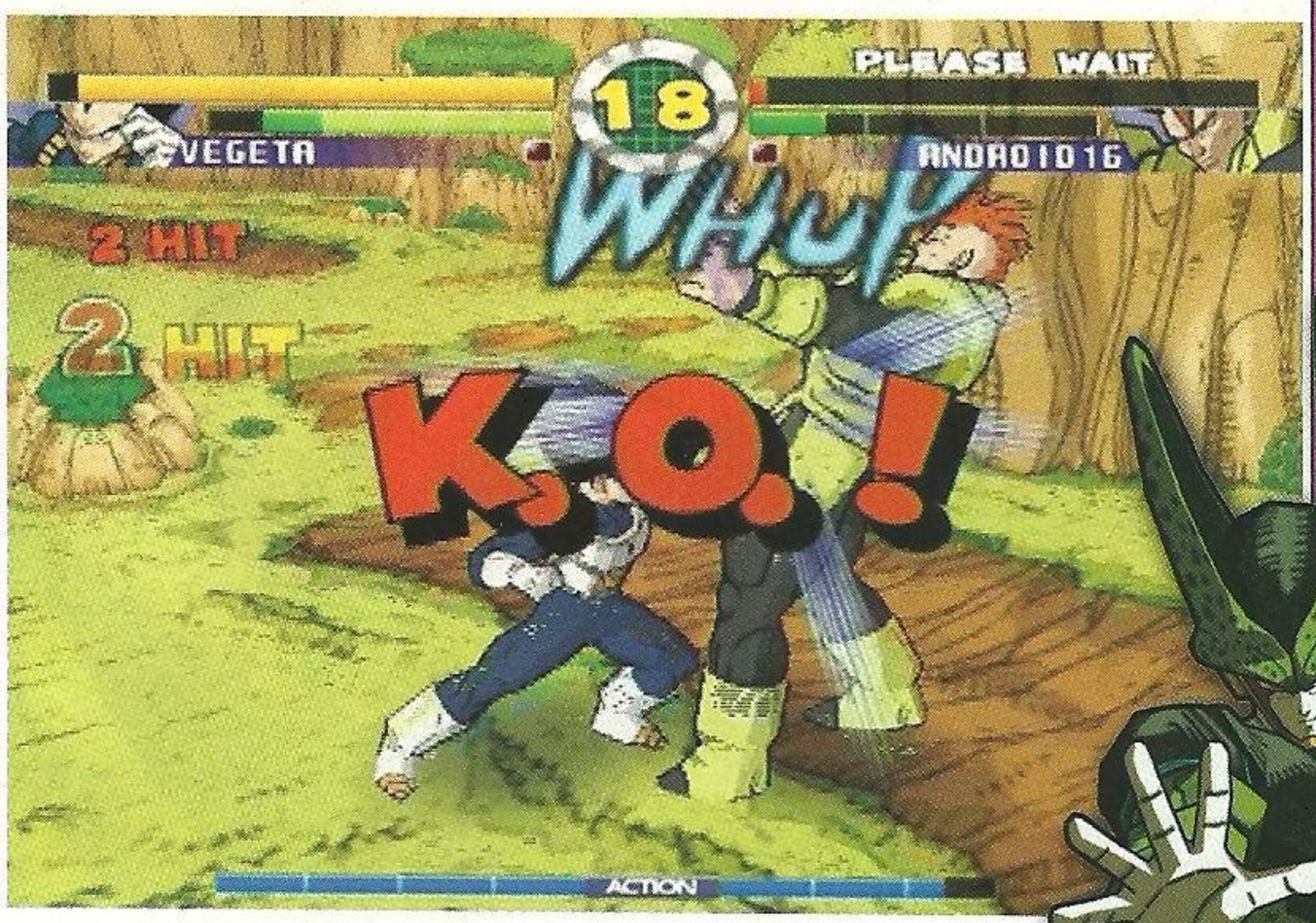
OCENA 5.7/10
NIBY PASKUDNA, ALE MA TO „COŚ"

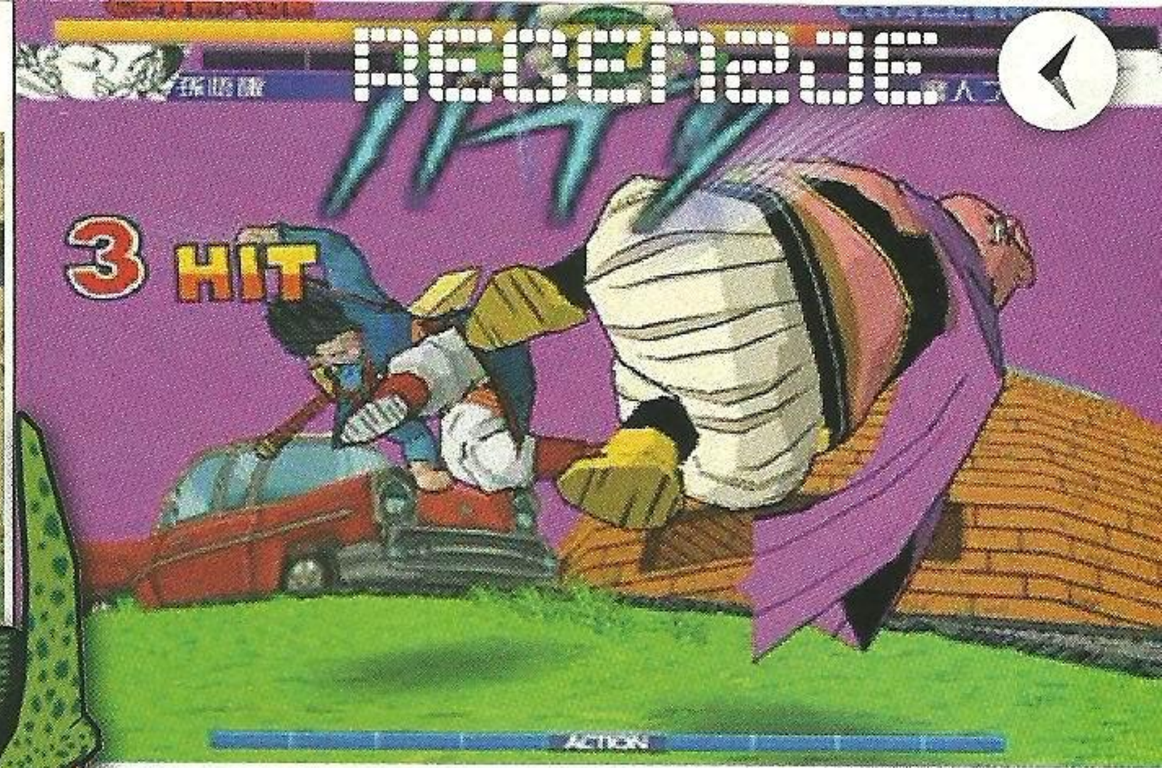
heavenly sword

neoplus

neoplus

GEARS
OF WAR





SUPER DRAGON BALL Z

PRZEMOC, JAJKA I ZIELONY KOMÓRCZAK

PlayStation 2

- Wydawca: Atari
- Producent: Crafts & M.
- Liczba graczy: 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Budowanie statystyk postaci, dużo bonusów, przyjemny system walki.
ZŁE: Mało ciosów, brak konsekwencji niektórych ataków.
BRZYDKIE: Prostackie areny, słabiutka muzyka.

GULASH: Da się polubić tę grę nawet, gdy nie jest się fanem kultowego w pewnych kręgach serialu. Przynajmniej przez chwilę. Dobrą chwilę, w moim przypadku. Gra jest raczej prosta i przeznaczona dla grającej młodzieży, a kolorowa oprawa buduje przyjemny i cukierkowy klimat. No ale mimo wszystko w dalszym ciągu nie wiem co niektórzy w tym widzą.

Smocze jaja nadal budzą niezdrowe emocje, więc chcemy tego, czy nie – Vegeta, Gohan, Serduszko, Trunks, Frieza, Komórczak i reszta stawki ponownie zechcą o nie zawalczyć. Można całymi godzinami wyśmiewać anime (narażając się przy okazji fanom), w którym smok Shenron spełnia życzenia lejących się po gębach popaprańców, ale prawda jest taka, że mordobicia spod znaku Dragon Ball (a przynajmniej te na PS2) są naprawdę niezłe.

→I TO MOJE JAJKA

W tym roku walczymy na nieco innych, moim zdaniem znacznie lepszych, niż dotychczas zasadach. Koniec z chaosem podczas walk, koniec z lataniem sto metrów w górę, koniec też z uganianiem się po wielkiej planszy za uciekającymi przeciwnikami. Super Dragon Ball Z idzie w kierunku rasowego (specjaliści powiedzieliby „czystego") mordobicia 3D. Jeśli nigdy nie przemawiała do Was ani seria DBZ Budokai, ani Tenkaichi, w których do wymiany ciosów dochodziło równie często, jak do ulew na pustyni, z całą pewnością zechcecie przyjrzeć się Super DBZ. Dzięki sprowadzeniu walk na ziemię i dopakowaniu postaci w klasyczne ciosy oraz specjały, pojedynki zyskały na dynamice i intensywności. Zrobienie z Dragon Balla prawdziwego mordobicia to krok w dobrym kierunku – jeśli innym graczom spodoba się tak bardzo jak mi, to na bank powstaną kolejne części. Niestety, po pierwszych uniesieniach na polu walki okazuje się, że nie wszystko do końca zagrało. Dwa proste ataki przypadające na jednego zawodnika, dwa specjały, blok, rzut i skok to zbyt mało, aby mówić o Super DBZ jako poważnym mordobiciu. Ataki z powietrza, combosy i możliwość poruszania się w ośmiu kierunkach, to naprawdę mocna rzecz, ale tak krótkiej listy ciosów nie widziałem w mordoklepce 3D od lat. Gdyby tylko ekipa rozpisująca akcje do gry spędziła więcej czasu nad kombinacjami uderzeń, nie wahałbym się postawić oceny nawet o jedno oczko wyższej.

Super Dragon Ball Z jest przyjemne aż do bólu i nieważne, czy mówimy o fanach serialu, czy ludziach publicznie z niego szydzących. Niestety, już po pierwszych trzydziestu minutach okazuje się, że przez zbyt małą liczbę ciosów (nie ma nawet reversali...) gramy głównie dla bonusów i nagród (których w grze jest zatrzęsienie), a w drugiej kolejności dla doskonalenia swych umiejętności. Po dziesięciominutowym treningu wiecie już wszystko o postaci, którą chcecie wystawić do walki, a dalszy przebieg rozgrywki zależy wyłącznie od sprytu i szybkości. Tym, co bolało mnie podczas walk najbardziej, był jednak brak konsekwencji niektórych zagrań. Na przykład ten mały dziad Frieza potrafi ciskać ognistymi glutami co pół sekundy i nawet kiedy chybiał, nie otwierał się na żadną karę. Czasem więc pozostaje stać w miejscu i czekać, aż konsola łaskawie zmieni taktykę walki, bo niektórych specjałów (zwłaszcza na wyższym poziomie trudności) nie idzie obejść.

→I SMOCZE PISANKI

Najfajniejszym patentem w **Super Dragon Ball Z** jest budowanie własnej postaci. Kiedy upatrzycie sobie ulubionego Sayiana (bo nikt mi nie wmówi, że będzie grał różowym Buu przypominającym z twarzy narząd rozrodczy) – założycie mu specjalną kartę postaci. Od tej pory na karcie zapisywać się będzie zdobyte doświadczenie wojownika, odblokowane umiejętności, nowe ataki i temu podobne. O ile przejście gry pojedynczym zawodnikiem jest kwestią kilku (kilkunastu) minut, zajmie Wam znacznie więcej czasu. Z każdej pojedynczej bitwy – nieważne, czy walczycie w trybie Original, czy Survival – wyjąć można tytułowe smocze jajo, a (jak dobrze wiecie) siedem takich klejnotów wystarczy, by przywołać Shenrona i zamówić u niego życzenie. Smoka przywołuje się w specjalnym, osobno przygotowanym trybie gry, a lista jego życzeń obejmuje nowe ciosy, umiejętności, ubranka oraz zupełnie nowe postacie! Odkrywanie niespodzianek to cudna sprawa – właśnie dzięki nim **Super Dragon Ball Z** jest tak żywotny.

Oprawa Super DBZ, nawet pomimo tego, że widzieliście w życiu setkę ładniejszych gier, robi naprawdę pozytywne wrażenie. Oryginalna obsada serialu użyczająca głosów w grze jest spoko, ale japoński rock w roli ścieżki dźwiękowej wypadł blado. Bardzo ładnie i szczegółowo wykonano natomiast postacie – w połączeniu z cel-shadingiem i płynną animacją są miłe w odbiorze. Miejcie jednak świadomość, że **Super Dragon Ball Z** nie jest tak ładny, jak ostatni Tenkaichi. Plansze są do bólu proste, płaskie i w niektórych tylko miejscach uzupełnione jakimiś pojedynczymi przeszkodami do rozwalenia. Scenografia wygląda jak papierowa wycinanka, ale najwidoczniej taka jest cena za stałe (no, prawie stałe) 60 klatek animacji na sekundę. Tak, czy inaczej, **Super Dragon Ball Z** to ukłon w kierunku fanów rasowych mordobić 3D. Eksperyment udał się dobrze, ale gdyby poświęcono mu więcej czasu, udałby się znacznie, znacznie lepiej!

Matt ■■

OCENA 6.9/10
PORADZI SOBIE NAWET WŚRÓD PRZECIWNIKÓW DBZ!

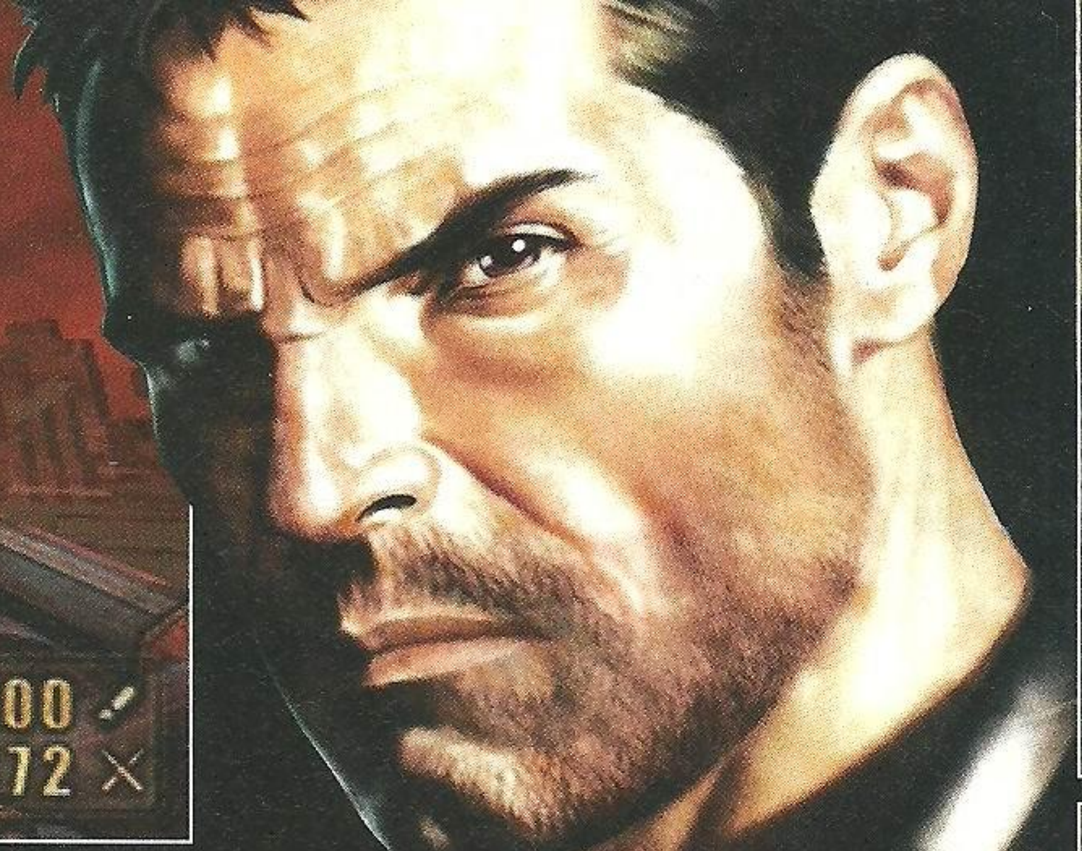
Kiedy różowy Buu i podgniły Piccolo to za mało...

Musicie mieć świadomość, że Super Dragon Ball Z daje możliwość bawienia się aż w trzech trybach rozgrywki. I choć nie są one tak rozbudowane, jak w (dajmy na to) Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi, to i tak zabawy jest w nich od zatrzęsienia. Warto regularnie odwiedzać wszystkie trzy tryby, bo tylko w ten sposób solidnie rozbudujecie postać i nauczycie ją nowych sztuczek.

■ **ORIGINAL** to seria siedmiu walk, w których wygraną są jajka Shenrona. Każdy z zawodników trzyma przy sobie jeden złoty klejnot – Waszym zadaniem będzie odbieranie im należnego mienia.

■ **CUSTOMIZE** – prawdziwe mięsko tej części Dragon Ball Z. W trybie tym budujecie kartę postaci, a następnie wracacie do niej tak często, jak się da. Dokupujecie tu nowe zdolności, ataki, wdzianka, itp.

■ **SURVIVAL** znacie z Tekkena i dziesiątek innych mordobić – nie ma sensu pisać o nim elaboratów. W Super Dragon Ball Z jest możliwość losowania bonusów pomiędzy kolejnymi potyczkami.



PAINKILLER: HELL WARS

CZY WIECIE, ŻE GDZIEŚ MIĘDZY NIEBEM A PIEKŁEM CO PIĘĆ SEKUND GINIE DEMON?

Xbox

- Wydawca: Drmctch.
- Producent: PCF
- Liczba graczy: 1 (8)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Zadyma, masakra, mayhem, rzeźnia, chaos, różnorodne poziomy i przeciwnicy, fizyka.
ZŁE: Brak spójności, chrupnięcia animacji, zmiana broni.
BRZYDKIE: Specyficzny klimat nie każdemu przypadnie do gustu

GULASH: Prywatnie kumpluję się z Adrianem, więc moja ocena gry nie może być brana pod uwagę, ale... a niech tam. Painkiller jest świetny i warto w niego zagrać, choć pierwowzór na PC z dodatkami jest jednak, jak to na ogół bywa z pierwowzorami, lepszy od konwersji. Ale i tak posiadacze Xboxa tuż przed zgonem swojej maszyny dostają solidną porcję rozwałki made in Poland. Po opóźnieniach gra się wreszcie ukazała i pomimo uproszczeń (nie wszystkie levele z dodatkow znalały się w Hell Wars) jest dla mnie sporą niespodzianką jak dobrze, w sumie niedoświadczona w programowaniu konsol, ekipa poradziła sobie z Xboxem. Choć okupili to półtorarocznym opóźnieniem, udało się. I powodzenia w dalszym podboju świata, PCF!

Sprawdziłem. W ciągu jedenastu minut zabiłem około stu pięćdziesięciu sługusów Lucyfera, co mniej ścisłe umysły nazwałyby „totalną masakrą". I wcale nie potrzebowałem do tego wymyślnych ładunków wybuchowych. W Painkillerze co chwila od gradu „kul" swoją przygodę z zaświatami kończy od kilku do kilkunastu szaleńców, którzy byli na tyle nierozsądni, by stanąć na drodze Daniela Garnera.

Kim jest tajemniczy rzeźnik? Zdziwicie się, ale to zwykły, niczym nie wyróżniający się z tłumu, mający dom, samochód i kochającą żonę, koleżka. Oboje zeszli z tego świata przedwcześnie, ale ku zdziwieniu Daniela nie trafił on do Nieba (jak jego żoneczka), a do Czyśćca, co sugeruje, że bohater wcale nie był świętym za życia. Jakkolwiekby nie było, Najwyższy wybrał go do roli obrońcy życia wszelakiego – hordy piekielne zaczęły właśnie przygotowania do wojny z Niebem, a Bóg nie chce osobiście się w to mieszać, by nie doprowadzić do Armageddonu, czy czegoś równie nieprzyjemnego. Z drugiej strony, skoro jest wszechmocny, jedną myślą mógłby unicestwić całe Piekło, ale nie zagłębiajmy się zbytnio w sprawy filozoficzne, bo te strony nie są odpowiednim miejscem dla siwobrodych mędrców. Tutaj krew leje się gęsto, a zaświaty w błyskawicznym tempie pokrywają się resztkami demonów mających nieszczęście spotkać się z Danielem.

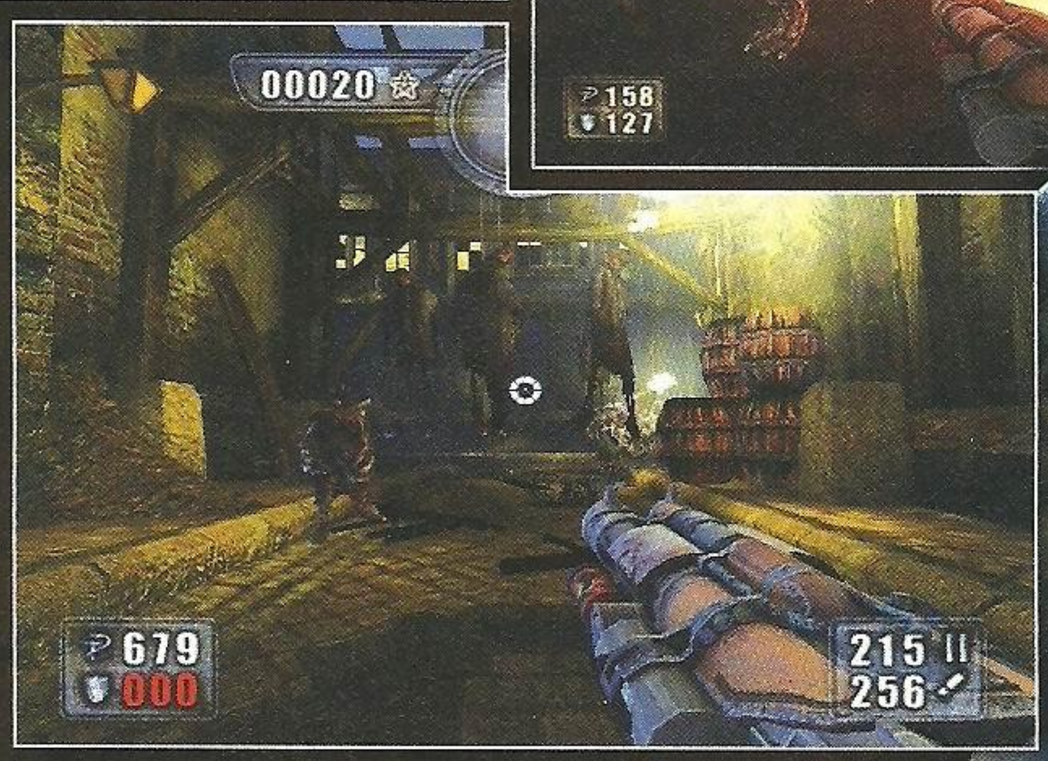
→| MŚCICIEL ZZA GROBU

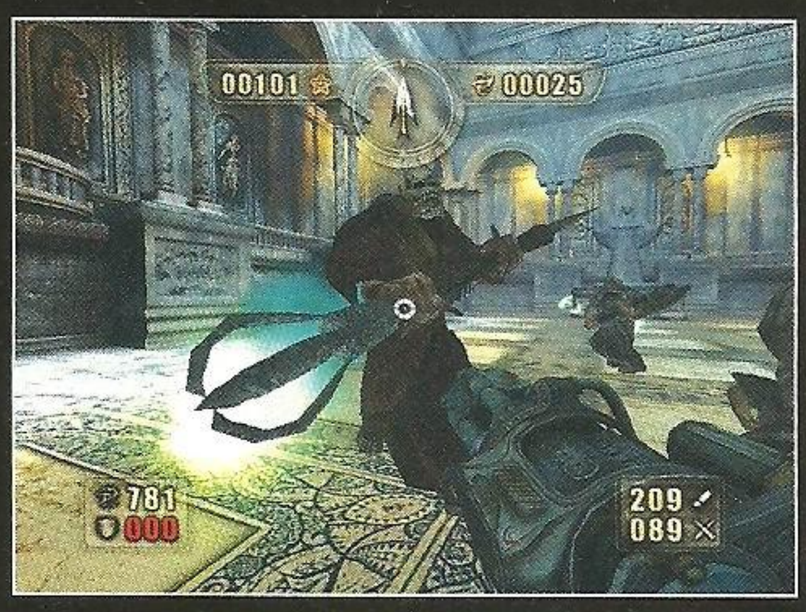
Poważnie, koleś jest totalnym świrem, bo jak inaczej nazwać kogoś, kto zawsze ma przy sobie broń o nazwie PainKiller – duchowego spadkobiercę piły mechanicznej z Dooma – zakończoną wirującymi ostrzami? Dzięki nim możliwe jest wbicie się w grupę na przykład piętnastu przeciwników i poszatkowanie ich w ciągu kilku sekund, a żeby było jeszcze przyjemniej, ostrza da się wystrzelić (wracają po chwili), by poćwiartować również stwory znajdujące się w oddali.

Painkiller jest strzelaniną obserwowaną z oczu bohatera, ale bardziej pasuje tutaj określenie: masakra ukazana oczami nawiedzonego rzeźnika. Powstał, bo Adrianowi Chmielarzowi i pozostałym członkom People Can Fly, brakowało szybkiego, ostrego fpp z prostymi zasadami. „Idziesz i strzelasz", bez skradania się, bez wydawania poleceń, za to z bardzo intensywną akcją podwyższającą poziom adrenaliny we krwi niczym sesja w QuakeWorld. Być może pamiętacie nasz wywiad z Chmielarzem, w którym opisywał, co się kiedyś działo podczas grania w Quake w sieci – totalny mayhem, chaos, każdy ginie po dwóch, trzech sekundach. Siadając do Painkillera trzeba się przygotować właśnie na taką intensywną zabawę na najwyższych obrotach.

Zanim podejmiecie decyzję o ewentualnym zakupie, musicie określić, do jakiego typu graczy należycie. Czy do grupy szukającej ostrej zabawy i maksymalnej dawki adrenaliny, czy do spokojnych taktyków, strategów, osób wolno zapalających się na widok wypłacanych w powietrzu przez Viewtiful Joe kilkunastociosowych combosów. Ci drudzy podejdą do Painkillera bardzo nieżyciowo, na siłę szukać będą głębi, może jakichś zagadek, albo ciekawych rozwiązań w systemie rozgrywki. Szybko też odejdą znudzeni, bo niczego takiego tutaj nie znajdą, a dodatkowo odrzuci ich raczej kiepska sztuczna inteligencja przeciwników, prących przed siebie na oślep i nie próbujących pomyśleć nad skuteczną taktyką walki. Wiadomo, nie każdy przecież musi być graczem hardcore'owym, ale po jakiego grzyba wypisuje jeden z drugim na forach internetowych albo w recenzjach, że Painkiller jest grą nudną i głupią?

Zgodzę się – strzelanie do bezmyślnych przeciwników nie jest specjalnie głębokie, ale na pewno nie jest nudne. Kolejni śmiałkowie napływają dosłownie z każdej strony, pojawiają się za plecami i wypłacają bolesne razy bez mrugnięcia okiem. Spotkałem się z opinią, że taka zabawa szybko się przejada, ale od czego są poziomy trudności? Gwarantuję, że na najwyższym ekipa dwudziestu stworów atakujących jednocześnie robi niezłą rozpierduchę. W Painie nawet na moment nie można się zatrzymać, trzeba być w ciągłym ruchu i mieć oczy dookoła głowy.





■ Cam Clarke użyczył głosu Danielowi i być może większości z Was nic ta informacja nie mówi, ale na pewno rozjaśni się Wam w głowach, gdy dowiecie się, że to sam Liquid Snake z Metal Gear Solid. Cam jest profesjonalistą i świetnie wywiązał się ze swojej roli.

→ ZABAWA W PSYCHOLA

„Mnie jednak najbardziej cieszy osiągnięcie czegoś, co ja nazywam po prostu – fun (...). To coś nieokreślonego, taka magia." – tak odpowiedział Chmielarz na pytanie o to, z czego jest najbardziej dumny w swojej grze. Ja mogę zobrazować to w prosty sposób – na widok chmary śmiertelnie groźnych stworów nie czuje się przerażenia i chęci zakopania się pod ziemię w celu uniknięcia niebezpieczeństwa. Wręcz przeciwnie, aż chce się wyrwać do przodu i z krzykiem na ustach poczęstować ołowiem wszystko, co się rusza i na drzewo nie ucieka.

Trudno jednoznacznie stwierdzić, czemu właśnie tak jest. Może to zasługa ścieżki dźwiękowej? Jak tylko przeciwnicy pojawiają się na ekranie, odpala się ciężka, heavymetalowa muzyka, wyzwalająca prawdziwą agresję i chęć walki. Jest głośno, ostro i sam nie wiem czy gorszym pomysłem jest podpiąć się pod zestaw głośników 5.1, czy skorzystać ze słuchawek. Soundtrack nastraja tak, że aż się ma ochotę szaleńczo śmiać i krzyczeć podczas rozsmarowywania po okolicy kolejnych sługusów Lucyfera. A jest czym – prócz PainKillera przygotowano jeszcze pięć broni, z których każda ma dwa tryby strzelania i nie wymaga przeładowania. Najlepszy jest dostępny niemal od początku shotgun, pozwalający też na zamrożenie co twardszych zawodników i rozbicie ich na kawałeczki jednym strzałem. Całkiem niezły jest minigun połączony z rakietnicą, ale zabawa staje się ciekawsza, gdy korzysta się ze stakeguna, czyli kołkownicy strzelającej, jak sama nazwa wskazuje, drewnianymi kołkami. Są one potężne i przebijają ofiary na wylot, wbijając ich ciała w ściany. Sam moment, w którym nieszczęśnika trafia kołek i biedak dosłownie zostaje wyrwany z butów, wypada bardzo przekonywająco (i boleśnie), a to dzięki zaimplementowanemu Havokowi, odpowiedzialnemu za przeliczanie fizyki w grze.

Mam tylko jeden zarzut w stosunku do broni, a raczej sposobu ich zmieniania. Zapewne wymuszone zostało to ograniczeniami pamięci (gdzieś Havok się zmieścić musiał), ale nie podoba mi się możliwość niesienia tylko dwóch aktywnych broni jednocześnie. Żeby użyć innej, trzeba wejść do menu, co wiąże się z chwilowym zwolnieniem tempa zabawy, a na dodatek chwilę trwa (konsola musi doczytać dane) i skutecznie wybija z rytmu.

→ RAZ, DWA, TRZY, BUM

Jest ostro, jest hardcore'owo, a wszystko to na ponad dwudziestu poziomach znanych z pecetowego Painkillera, jak i tych najlepszych z dodatku Battle out of Hell. People Can Fly zaoferowali nam dużo masakrowania, ale postanowili trochę ułatwić życie dorzucając do gry karty tarota nadające bohaterowi pozytywne statusy. W czasie zabawy można mieć przy sobie niewielką ich liczbę i trzeba dobrze się zastanowić, czy lepszym wyjściem jest opcja zadawania większych ran, czy możliwość zmniejszania otrzymywanych obrażeń. Wprowadza to pewne urozmaicenie i pokazuje, że Chmielarz i ekipa nie myślą w sztywnych, pecetowych kategoriach.

Painkiller jest tytułem, który ma w sobie dużo niewidocznego na pierwszy rzut oka piękna. Miejscówki napakowane są sekretami, których odszukanie wiąże się z nagrodami. Ponadto każdy poziom stawia przed graczem pewien cel do osiągnięcia (np. zabicie bossa w ciągu dwóch minut), a skoro już o poziomach mowa – totalnie różnią się od siebie wyglądem i klimatem. Z wielkiej opery trafia się do katedry, gdzie grasują mnisi z ogromnymi toporami, by za moment pojawić się w nawiedzonym szpitalu dla obłąkanych. Po drodze morduje się ninjasów, wspomnianych mnichów, nazistów i innych popaprańców. Nie wolno zapomnieć o znaku rozpoznawczym gry – ogromnych bossach, rozmiarami dorównujących Kolosom z Shadow of the Colossus. Walki z nimi są emocjonujące, trzymają w stałym napięciu wymagając znalezienia słabych punktów i jednoczesnego unikania morderczych ataków. Są bardzo konsolowe i świetnie komponują się z klimatem gry, tym bardziej, że giganci zostali świetnie zaprojektowani i budzą należyty respekt – wielkiego niczym budynek kolesia wywołującego ogromnym młotem trzęsienie ziemi nie można nazwać „słabym".

NIE WOLNO ZAPOMNIEĆ O ZNAKU ROZPOZNAWCZYM GRY – OGROMNYCH BOSSACH, ROZMIARAMI DORÓWNUJĄCYCH KOLOSOM Z SHADOW OF THE COLOSSUS.

Painkiller to zlepek wielu świetnych pomysłów na poziomy, ale niestety miejscówki nie są ze sobą powiązane i mimo dorzucenia do gry fabuły, nie wyjaśniono, w jakich okolicznościach Daniel trafia do kolejnych z nich. Trochę można narzekać też na szarpiącą animację – gdy niewiele się dzieje na ekranie (czyli prawie nigdy) wydaje się, że gra śmiga w sześćdziesięciu klatkach, ale wystarczy kilkanaście stworów, by uświadczyć niemiłego chrupnięcia. Tekstury również trochę zawodzą – pecetowy Painkiller szczycił się tym, że „żadna ściana nie wygląda tak samo jak poprzednia". Ograniczenia pamięci (i przesiadka z monitorów na telewizory) zmusiły do pogorszenia jakości prezentowanego obrazu, ale i tak jest bardzo dobrze. Część tekstur brzydko się rozmywa, inne są bardzo szczegółowe, a w ogólnym rozrachunku można powiedzieć śmiało, że Painkiller jest ładną grą.

A skoro tak, to niczego więcej już mi nie trzeba. Wracam mordować demony, muahahahaha!

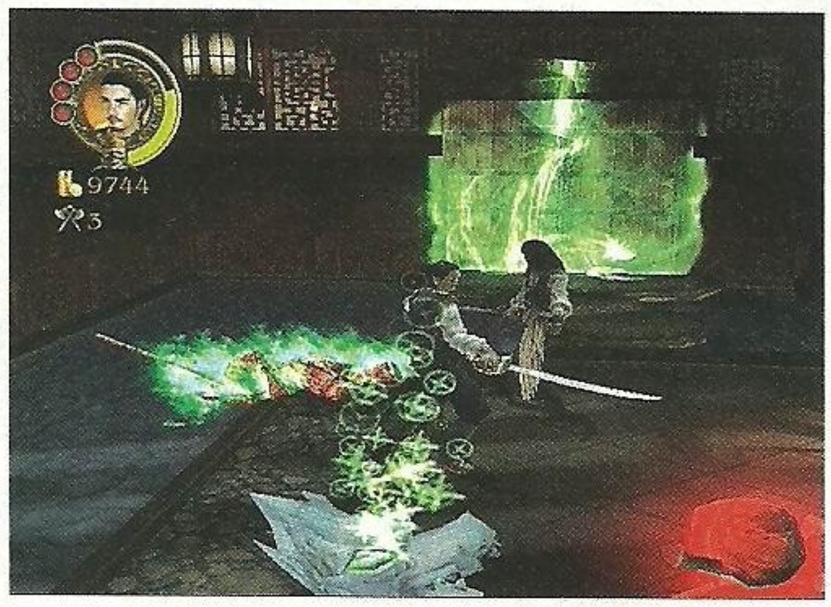
Mielu ■■

OCENA 8.0/10

OCIEKAJĄCA POSOKĄ KWINTESENCJA STRZELANINY

LIVE IS BRUTAL

Przeciwnicy za głupi? Zabawa zbyt prosta? Bossowie mało wymagający? Może czas najwyższy wskoczyć do sieci i spróbować swoich sił w deathmatchu? Przygotowano kilka trybów specjalnie z myślą o masakrowaniu się przez Xbox Live i trzeba przyznać, że są naprawdę niezłe. Totalną zadymę, z niekończącą się amunicją (za to co jakiś czas wszystkim zmienia się broń) oferuje Voosh, a The Light Bearer daje szansę wykazania się graczowi mającemu quada. Pomyślano również o strzelaniu zespołowym, a nawet dodano tryb Capture the Flag. O ile pamięć mnie nie myli, ten ostatni pojawił się na życzenie graczy, bo pierwotnie nie planowano umieszczać go w grze. Jeśli zatem stęskniliście się za dawnymi czasami i szukacie gry oferującej w sieci zabawę równie intensywną, co QuakeWorld, to śmiało atakujcie. Uwaga jednak, bo mogą wystąpić problemy ze znalezieniem chętnych do zrobienia małej zadymy.



■ Ocenę nieco ratuje to, że w Pirates of Caribbean: The Legend of Jack Sparrow znalazł się tryb kooperacji, w którym drugi gracz wciela się w Willa bądź Elizabeth i wspomaga nas w walce. Wtedy jest nieco fajniej, ale podkreślam – tylko „nieco".

PIRATES OF THE CARIBBEAN
THE LEGEND OF JACK SPARROW

NAWET TWARZ, MANIERYZMY I GŁOS JOHNNY'EGO DEPPA NIE RATUJĄ TEJ GRY

PS2 | PC

- Wydawca: Bethesda
- Producent: 7 Studios
- Liczba graczy: 1-2

GRAFIKA ■■■■□□□□□□
DŹWIĘK ■■■■■■□□□□
MIÓD ■■■■□□□□□□

DOBRE: Depp jako Sparrow. Nie tak, jak w filmie, ale mimo wszystko.
ZŁE: Błędy kolizji, nuda, głupi przeciwnicy, tupot pirackich butów.
BRZYDKIE: Kalanie reputacji Jacka Sparrowa, jako dostarczyciela tak przyziemnej rozrywki.

GULASH: Jo-ho-ho i butelka rumu... A po butelce rumu nawet idzie w to grać, na trzeźwo jest raczej ciężko. Wprawdzie lubię proste gry, ale bez przesady. Lubię też Jacka Sparrowa, ale też bez przesady – nie będę marnował czasu na głupie machanie jakimś żelastwem i patrzenie, jak przeciwnicy stoją bezmyślnie i dają się rąbać. A potem kolejni respawnują się, gdy tylko odwrócę się plecami. Poza tym Orlando Bloom to pelons. Savvy?

I nic w tym dziwnego, skoro stworzyła ją firma 7 Studios, znana z takich „hitów", jak Fantastic 4 oraz Legion: Legend of Excalibur. Gra powstała oczywiście na fali ogromnej popularności pierwszej części pirackich przygód Jacka Sparrowa (przepraszam, kapitana Jacka Sparrowa), Willa Turnera i Elizabeth Swann i trafiła na rynek niemal równocześnie z filmem Piraci z Karaibów: Skrzynia umarlaka, Ale, o dziwo, nie ma z nim nic wspólnego. W Legend of Jack Sparrow poznamy bowiem losy Jacka sprzed wydarzeń znanych z Klątwy Czarnej Perły, a także nowe spojrzenie na to, co się we wspomnianym filmie wydarzyło. A było to tak...

→| TO MOJA HISTORIA, KAPUJESZ?

Po nieudanej próbie zdobycia skarbu, nasi bohaterowie stoją na szubienicy i czekają na wykonanie wyroku. Jack ma jednak ostatnie życzenie – chciałby opowiedzieć, jak to „naprawdę" było i udowodnić tym samym niesłuszność oskarżeń. Jego opowieść jest oczywiście nielichą konfabulacją dobrze oddającą bujną wyobraźnię naszego ulubionego pirata, zaś dla gracza okazją do przeżycia innej wersji wydarzeń w Port Royale, kiedy miasto zaatakowali przeklęci piraci z Czarnej Perły. Otóż Jack przypisuje sobie większość zasług – uratował Elizabeth z pałacu pełnego piratów (by później ulec przeważającym siłom wroga), ocalił miasto i jego mieszkańców od zagłady, okręt „zarekwirował", by kontynuować pościg za piratami i tak dalej i dalej. Gadanie idzie mu dobrze, co wszyscy

wiemy, więc bywa zabawnie, bo sam Johnny Deep użyczył swego głosu Jackowi Sparrowowi w grze. Niestety, to w zasadzie wszystko, co dobrego można powiedzieć o tej pozycji.

→| NIGDY NIE KRZYŻUJ OSTRZA Z PIRATEM

Szczególnie jak jesteś sterowanym przez konsolę przeciwnikiem w tej grze. Otóż przeciwnicy w tej grze generalnie stoją sobie spokojnie, gdy Jack oraz Will lub Elizabeth (to zależy, którą część opowieści poznajemy, Jack jest jednak zawsze, megalomaniak jeden), siekają ich sobie na kawałeczki za pomocą prostackich, kilkuciosowych combosów. A że jest to klasyczna siekanka, w której przeciwników do zaciukania jest masa, to mamy problem, bo wieje nudą z siłą jakichś przynajmniej 8 stopni w skali Beauforta. Jack z towarzyszem/towarzyszką latają sobie po prostych, małych, choć dość różnorodnych poziomach – można zwiedzić nie tylko Karaiby z miasteczkami, dżunglą i twierdzami, ale także Daleki Wschód (wiecie, Jack miał przecież na pieńku z Kompanią Wschodnioindyjską) oraz północ, gdzie kręcą się duchy przeklętych wikingów (!). Całość polega na masakrowaniu kolejnych wrogów, zbieraniu złota i rozwiązywaniu zagadek w stylu podejdź do kołowrotka i pokręć, by otworzyć bramę.

Wszystko to w dość przeterminowanej oprawie i w towarzystwie masy głupawych błędów kolizji, w stylu przeciwników chodzących w powietrzu nad przepaścią lub wnikających w ściany. Fakt, animacja postaci jest niezła, udało się w pewnym stopniu oddać niepowtarzalny krok Jacka i młodzieńczą werwę Willa, ale ogólnie graficznie jest słabo, głównie przez to, że tekstury są wyblakłe, brzydkie i rozpikselowane. Tylko udźwiękowienie (poza irytującym tupaniem biegnących bohaterów) jest

niezłe, choć z oryginalnej obsady filmu jedynie Depp udzielił swego głosu postaci w grze. Resztę obsłużyli dublerzy i choć spisali się nieźle, to jednak da się wychwycić różnicę (szczególnie, gdy chodzi o Barbossę – Geoffrey Rush jest niekopiowalny).

Grywalność starają się nam urozmaicić znajdźki w postaci np. mapy skarbu, której część znajdziemy na każdym z poziomów, a także możliwość rozwoju postaci za zebraną kaskę – można dokupić nowe ciosy i combosy, ale jakoś nie wpływają one za bardzo na sam przebieg sieczki i mashowanie nadal sprawdza się nieźle. Po paru (krótkich) misjach dochodzi możliwość rzucania w przeciwników toporkami (Will) lub koktajlami Sparrowa, czyli rumem tak mocnym, że ulega samozapłonowi w kontakcie z powietrzem, hehe. Will jest w tym aspekcie lepszy, bo zawsze trafia, a Jack ma jednakowoż problemy, bo zasięg koktajli jest nieduży i nie lecą one na wprost. Po za tym walka jest banalna, tylko czasami, przy starciach z bossami, trzeba nieco pomyśleć, ale nie jest to nic, na co nie wpadł by nawet pewien miś o bardzo małym rozumku. Ale pewnie wcześniej by się zniechęcił, bo miodu jest w tej grze naprawdę niedużo.

W sumie daje nam to grę słabą z porywami do przeciętnej, w którą nie warto zainwestować swego czasu i pieniędzy. Lepiej będzie, jeżeli obejrzycie sobie po kilka razy oba filmy.

Marcellus ■■

OCENA 4.1/10
CUCHNIE ZĘZĄ AŻ PO BOCIANIE GNIAZDO

GRAJ JAKO

■ Każdy chciałby wcielić się w notorycznie pijanego (a przynajmniej takie robiącego wrażenie) Jacka Sparrowa. Ale to zły adres.

■ Piękna (nie w tej grze) Elizabeth umie machać każdym ostrym lub tępym przedmiotem, który wpadnie w jej piękne (nie w tej grze) dłonie.

■ Will Turner jest ostry i niewyżyty... A przecież Jack radził, żeby sobie znalazł dziewczynę, a nie tylko rapierami machał...

ELECTROPLANKTON

KOSZTOWNY MUZYCZNY EKSPERYMENT NINTENDO

Nintendo DS

- Wydawca: Nintendo
- Producent: Nintendo
- Liczba graczy: 1

GRAFIKA ■■■■■□□□□□
DŹWIĘK ■■■■■■■■□□
MIÓD ■■■■■□□□□□

DOBRE: Tworzenie własnych dźwięków nigdy nie było niefajne.
ZŁE: Brak jakiegokolwiek progresu i możliwości sejwowania własnych kawałków to karygodne niedopatrzenie.
BRZYDKIE: Nic specjalnie nie kłuje w oczy, ale też nie zachwyca.

MARCELLUS: Nikt nie zarzuci mi, że nie jestem otwarty na eksperymenty i ten nasz zawsze oczekiwany powiew świeżości w grach video, ale tym razem Ninny zwyczajnie przegięło chcąc za to kasę. Nie jest to REZ, w którym można było sobie postrzelać, nie jest to Lumines, w którym dźwięk i obraz jest dodatkiem do bicia rekordów, nie jest to również program stricte muzyczny, bo nie da się swoich planktompozycji zachować. To, nie bójmy się tego powiedzieć, interaktywna popierdółka.

Kolejnym argumentem w dyskusji na temat „czy gry video to sztuka" może stać się Electroplankton, intrygująca zabawka, która w zapowiedziach wyglądała na grę muzyczną. Grą jednak, jak się okazuje, nie jest, bo cała zabawa ze stylusem w łapie nie ma właściwie określonego celu, gracz nie posuwa się dalej, nie ma misji, punktów czy innych aspektów definiujących gry video.

„Gra" podzielona jest na dwa tryby; Audience Mode i Performance Mode. Ten pierwszy to interaktywne demo, podczas którego planktony same próbują coś zagrać, a gracz może spróbować im pomóc. Performance zaś to główny tryb, w którym wszystko zależy już od osoby dzierżącej stylus w dłoni. Dziesięć rodzajów planktonów na specjalnych planszach reaguje na dociśnięcia piórka w odpowiednim miejscu i czasie, wydając dźwięki układające się w patterny i sekwencje, które można dowolnie miksować i zmieniać w locie, uzyskując wrażenie komponowania utworu. Wykorzystywany jest również mikrofon DSa – można pogadać, bądź wydać z siebie inne, dowolne dźwięki, a konsola przetworzy je zmieniając częstotliwość i dodając przedziwne efekty. Niektóre dostępne dźwięki pochodzą żywcem z NESa, inne mają głębię i założony reverb. Krótko mówiąc można eksperymentować do woli, a całe doświadczenie jest audio-wizualne, bo o ile komendy przyjmowane są na dolnym ekranie konsoli, na górnym obserwujemy wyłącznie zbliżenia na pływające sobie tu i ówdzie kolorowe planktony.

→I EKSPERYMENTY SĄ FAJNE ZA FRIKO

Największą wadą Electroplankton w moim odczuciu nie jest wbrew pozorom brak progresju czy wytyczonego celu, bo takie miały być założenia tego eksperymentu, ale zwyczajna niemożność zapisania stworzonego przez siebie utworu, a raczej przebiegu „komponowania", bo o to głównie chodzi. Bawiąc się przez pół nocy na słuchawkach stworzyłem w końcu coś, czym chciałem się pochwalić szerokiej redakcyjnej publiczności, a brak możliwości sejwnięcia skutecznie mi to utrudnił.

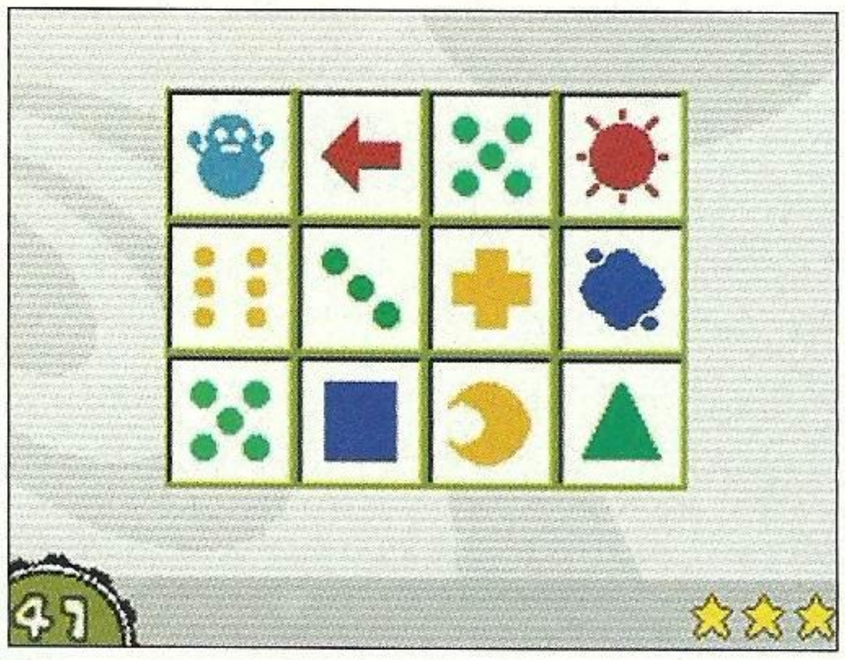
Mogę wyobrazić sobie Electroplankton wykorzystywany przez DJów grających techno do osiągnięcia ciekawych efektów. Mogę wyobrazić sobie też osoby studiujące wydumane nauki Aleistera Crowleya, bądź też oddające się ohydnym hedonistycznym praktykom ze wspomaganiem przeróżnymi niedozwolonymi substancjami wzorem Timothy'ego Leary, do wprowadzenia swego ciała i ducha w wyższy stan świadomości przy pomocy Electroplanktona... Ale jakoś nie mogę sobie wyobrazić gracza wydającego nieco ponad stówkę na zabawę w pikanie (choćby nie wiem jak fajne pikanie) z maleńkich głośniczków. Ten eksperyment, choć ze wszech miar udany, powinien być dodawany za darmo do jakieś innej gry – na przykład Big Brain Academy.

Gulash ■■

OCENA 5.0/10

JEŚLI MASZ POTRZEBĘ TWORZENIA I NIE OCZEKUJESZ NIC W ZMIAN...

■ Planktony są żwawe, a niektóre mają nawet humanoidalne rysy. Gluty przelewają się przez ekran w swoim tańcu.



BIG BRAIN ACADEMY

MÓZG DOROSŁEGO CZŁOWIEKA WAŻY OK. 1350 GRAMÓW

Nintendo DS

- Wydawca: Nintendo
- Producent: Nintendo
- Liczba graczy: 1-8

GRAFIKA ■■■□□□□□□□
DŹWIĘK ■■■□□□□□□□
MIÓD ■■■■■■■■□□

DOBRE: Samokształcenie i rozwijanie własnych umiejętności zawsze będzie dobre i pożądane.
ZŁE: Nikomu nie chciało się wrzucić systemu codziennych ćwiczeń – dlaczego?
BRZYDKIE: Wygląda to jak kupa, brzmi jak kupa, no i pan doktor Lobe to kupa.

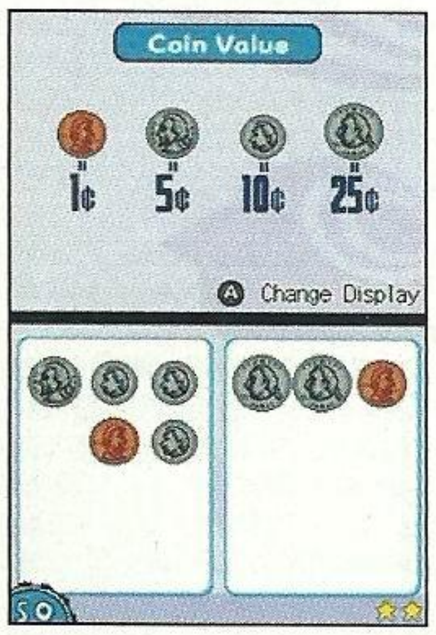
MARCELLUS: Nie jest to pozycja, do której można przysiąść na długie godziny – raczej dziesięć minut dziennie przez miesiąc. Co w sumie jest bardzo podobne do produktu firmowanego przez profesorka Kawashimę, ale... Tam było też mnóstwo łamigłówek sudoku, których rozwiązywanie jest na NDSie niezwykle wygodne. Jak dla mnie zamiast BBA mogliby wypuścić jakieś, powiedzmy, 1000 Sudoku Collection czy coś. Kupiłbym na pewno, a na doktora Lobotomię nawet nie spojrzę.

Atakiego słonia niemal pięć kilo. Jednak to nie słonisko jest panem świata, bo w stosunku do wagi całego ciała, jego mózg jest niewielki. **Big Brain Academy** jest następcą i sukcesorem recenzowanego przez nas w czerwcu Brain Training; tym razem jednak bez udziału profesora Kawashimy. O ile profesor na podstawie swoich łamigłówek pozwalał określić wiek naszego mózgu, ta gra koncentruje się właśnie na jego wadze.

Właściwa zabawa składa się z serii pięciu jednominutowych ćwiczeń, które podzielono na kategorie: myśl, zapamiętaj, analizuj, licz i identyfikuj, a same te nazwy powiedzą Wam z czym będziecie mieli tu do czynienia. Jest na przykład wskazywanie najcięższego obiektu na ekranie, zabawa pod tytułem „połącz kropki", czy odgadywanie liczby sześcianów składających się na jakiś obiekt, bądź szybkie określanie nominałów bilonu. Dodatkowo, piętnaście różnych testów i trzy poziomy trudności dają choć na chwilę złudzenie różnorodności, podobnie jak mini gra multiplayerowa związana z podawaniem konsoli kolejnemu graczowi – fajna rzecz w pociągu, ale chyba nigdzie indziej. Co prawda jadąc pociągiem na wakacyjny obóz wolałbym grać we flirt towarzyski, niż ćwiczyć rozrost własnej mózgoczaszki, ale każdy ma swój rozum.

→I BRAIN DAMAGE

Nagle doceniłem cały system wspomagania i motywowania gracza, a także planowanie jego codziennego treningu w Brain Training. To przyciągało i motywowało do działania i kolejnych sesji z grą. Tutaj czegoś takiego po prostu brakuje, a przez to zwyczajnie nie występuje element przyciągania. A przecież ta gra ukazała się po BT i mogła mieć wkomponowany tamten fachowy system, gdyby tylko komuś się chciało. Ale się nie chciało, przez co motywacja do poprawy własnego wyniku i choćby do ćwiczeń nie jest taka, jak w BT. Aha, ważna sprawa – w przeciwieństwie do poprzedniczki, ta gra jest sprawiedliwa i wszelkie pomyłki wynikają z niewiedzy gracza, a nie ze złej interpretacji mowy czy odręcznego pisania.

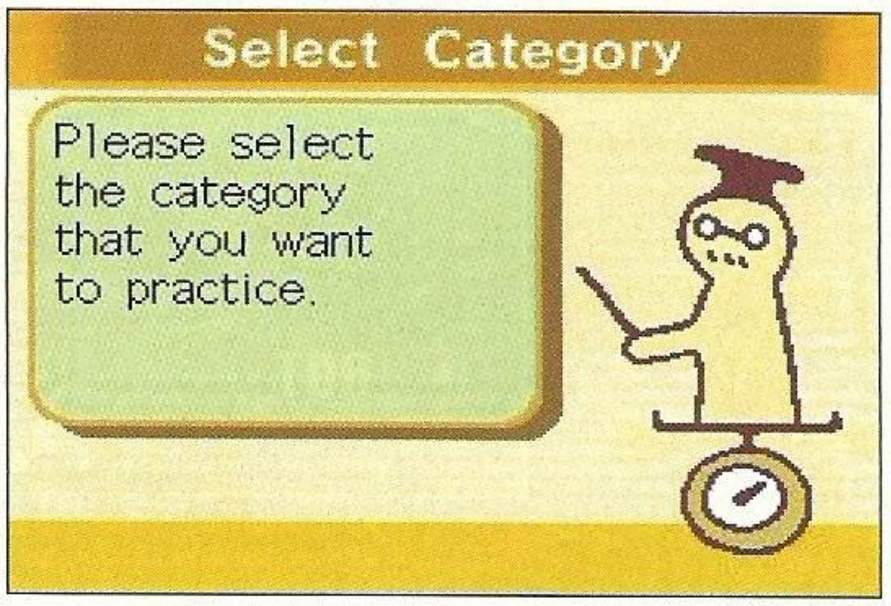


Jak to wygląda, widzicie na screenach. Czyli – zrobiło to dwóch gości w 20 minut. Dodam jeszcze tylko, że dźwięk dostosował się poziomem do grafiki. W sumie gra jest inna niż Brain Training, bo to raczej składanka gier logicznych, niż osobisty trener umysłu, ale jak dla mnie sprawia wrażenie aż za bardzo ograniczonej, szczególnie jak na możliwości DSa.

Gulash ■■

OCENA 6.5/10

PROFESOR 1:0 DOKTOR



DOCTOR LOBE MY ASS

Przyznam, że kwadratowy profesorek i jego moraty w Brain Training drażniły mnie niemiłosiernie; z kolei w Big Brain Academy jest jeszcze gorzej – wyglądający jak żywa prezerwatywa Doktor Lobe spowodował, że Kawashimę polubiłem. I to bardzo szybko. Drogie Nintendo: eros w roli prowadzącego to fatalny pomysł.

ACE COMBAT: THE BELKAN WAR

WSZYSTKICH WETERANÓW ACE COMBAT 5 ZAPRASZAMY DO POZNANIA HISTORII BELKAŃSKIEJ WOJNY

PlayStation 2

- Wydawca: Namco
- Producent: Namco
- Liczba graczy: 1-2

GRAFIKA ■■■■■■■■■□□
DŹWIĘK ■■■■■■■■■□
MIÓD ■■■■■■■■■□□

DOBRE: Radość z latania, kupa miodu i masa bonusów.
ZŁE: Zdecydowanie za krótka kampania.
BRZYDKIE: Niektóre tereny, nad którymi latamy.

MARCELLUS: Bardziej ortodoksyjni miłośnicy potężnych samolotów bojowych dostali w tym miesiącu Over G Fighters. A w Ace Combat wszystko jest po staremu – czysta walka bez specjalnych kombinacji, potężne maszyny śmigają w przestworzach wśród mrowia rakiet, a ilość celów potrafi zawrócić w głowie. No i to podejście do pilotów – każdy ma swoją historię, ulubioną maszynę oraz inteligencję. Wprawdzie w dobie rakiet odpalanych zza horyzontu jest to nieco naciągane, ale mi podoba się takie przeniesienie legendarnych starć pomiędzy francuskimi i angielskimi pilotami a słynnym Czerwonym Baronem. Takie osobiste podejście ma klimat.

Półtora roku temu wychwalałem pod niebiosa piątą część serii Ace Combat. Jestem wielkim miłośnikiem tej zręcznościowej strzelanki, w której można zasiąść za sterami najnowocześniejszych bojowych samolotów świata i siać trwogę wśród innych pilotów, nie przejmując się zupełnie setkami kontrolek, przełączników, opcji, i tym, że trzeba wcisnąć sto klawiszy, żeby w ogóle wystartować. Najwyraźniej nie tylko mnie gra przypadła do gustu, skoro na rynek trafia szósta już odsłona tej sagi. Tym razem mamy do czynienia z prequelem, bowiem wydarzenia opowiedziane w Ace Combat: The Belkan War rozgrywają się piętnaście lat przed historią opowiedzianą w Ace Combat: Squadron Leader.

→| SOLO WING PIXI

Seria Ace Combat od zawsze kładła silny nacisk na fabułę. Mimo iż wielu z Was mogłoby w ogóle nie oczekiwać po lotniczej strzelance jakiejś składnej historii, tutaj zawsze było inaczej. Squadron Leader dostarczył nam jeden z najciekawszych scenariuszy zeszłego roku, w którym za konfliktem dwóch supermocarstw kryły się zupełnie inne siły, niż można było przypuszczać. Belkan War nie jest bezpośrednio historią o dojściu tych sił do władzy, opowiada natomiast o upadku kraju, przez który w ogóle doszło do ich powstania – o ostatniej wojnie Belki z sąsiadami, między innymi Oseą i nieznaną szerzej weteranom poprzedniej części Republiką Ustio.

Fabuła opowiedziana jest w formie retrospekcji, dziesięć lat po końcu wojny, z perspektywy dziennikarza robiącego film dokumentalny o jednym z legendarnych pilotów biorących w niej udział, znanym tylko jako Demon Lord. W swoim dziennikarskim dochodzeniu natrafia on na wiele dokumentów o tym tajemniczym pilocie-najemniku oraz spotyka wielu weteranów wojny, z którymi przeprowadza wywiady, dzięki czemu dowiadujemy się czegoś o nim także my. Oczywiście podczas samych misji rolę wspomnianego pilota bierze na siebie gracz.

→| KAMPANIA BELKAŃSKA

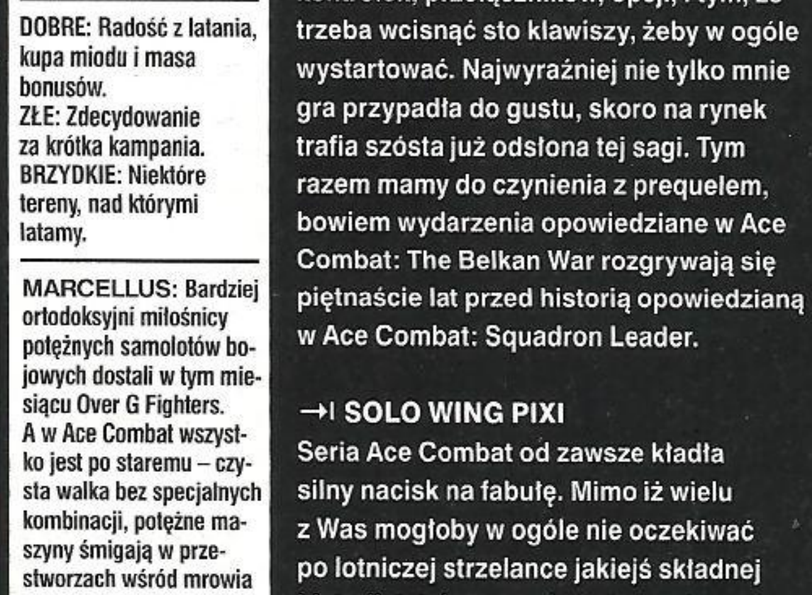
Tradycyjnie dla serii, na gracza czeka kampania, dzięki której poznamy całą historię. Składa się ona z osiemnastu poprzetykanych filmami misji, które musimy zaliczyć, aby pomóc siłom aliantów w pokonaniu Belki. Przyznam, że mimo zwiększonego w stosunku do poprzednich odsłon poziomu trudności, ani ilość, ani długość misji nie powala. Za pierwszym razem, na poziomie normal, całkowity czas „wylatany" podczas kampanii zamknął się w niecałych trzech godzinach (a to i tak tylko przez wzgląd na dość trudną przedostatnią misję, którą musiałem kilkukrotnie powtarzać)! To niestety trochę mało, na szczęście, podobnie jak w przypadku innych gier z serii, po jednorazowym zakończeniu kampanii, na gracza czeka jeszcze masa rzeczy do zrobienia. Kilka z misji to wielkie operacje militarne, podczas których

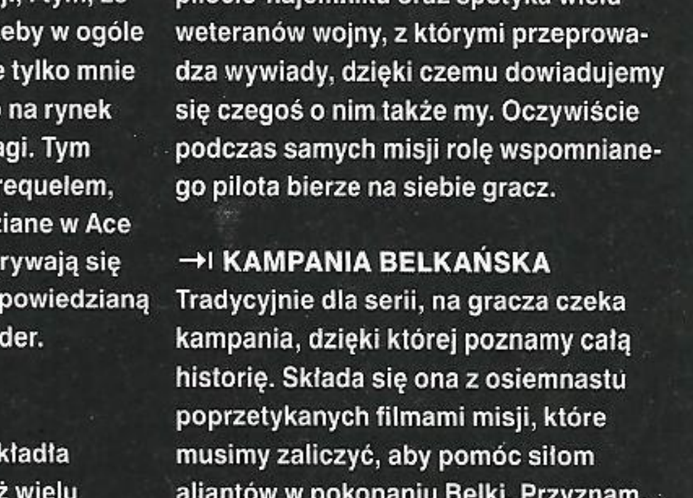
■ PlayStation 2 w kwestii grafiki wyżej już nie podskoczy, ale przy takim Over G Fighters na Xboxa 360 naprawdę nie ma się czego wstydzić.

możemy wybrać jedną z trzech podmisji do wypełnienia. Na przykład zdecydować, czy chcemy podczas operacji niszczyć flotę i jednostki desantowe, zająć się równaniem z ziemią pobliskich lotnisk, czy walką w powietrzu z samolotami osłaniającymi wrogie oddziały. Nie jest to może wielka nieliniowość, ale daje niejaką motywację do ponownego przejścia gry.

Oczywiście standardowo już za zdobywaną w misjach walutę można kupić samoloty oraz bronie specjalne, jednak zanim zyskacie dostęp do wszystkich modeli i stać Was będzie na ich wykupienie oraz odblokujecie wszystkie specjalne malowania dla samolotów, skończycie grę nie jeden, a kilka, a może nawet kilkanaście razy.

Nowością jest pasek stylu, w jakim latamy. Nie wszystkie bowiem jednostki, znajdujące się na polu bitwy musimy niszczyć – dzielą się one na cele właściwe, które należy wyeliminować obowiązkowo; wrogów, których możemy, ale nie musimy niszczyć oraz cele, które nie stanowią dla nas żadnego zagrożenia, jak hangary, silosy, budowle cywilne, czy uszkodzone w walce i niezdolne do jej kontynuowania samoloty wroga. W zależności od tego, czy oszczędzamy cele bezbronne, czy niszczymy tylko właściwe cele misji, czy też równamy z ziemią wszystko, jak popadnie, konsola ocenia nasz styl i przyznaje tytuł szlachetnego rycerza, żołnierza, lub bezlitosnego najemnika. To również dodaje grze trochę nieliniowości, ponieważ inne zagrożenia czekają na nas w zależności od tego, jaką etykietkę mamy przyklejoną. Do tego na najbardziej wytrwałych czekają medale do zdobycia za szczególne osiągnięcia na polu walki oraz karty asów lotnictwa, o których więcej dowiecie się ze stosownej ramki.

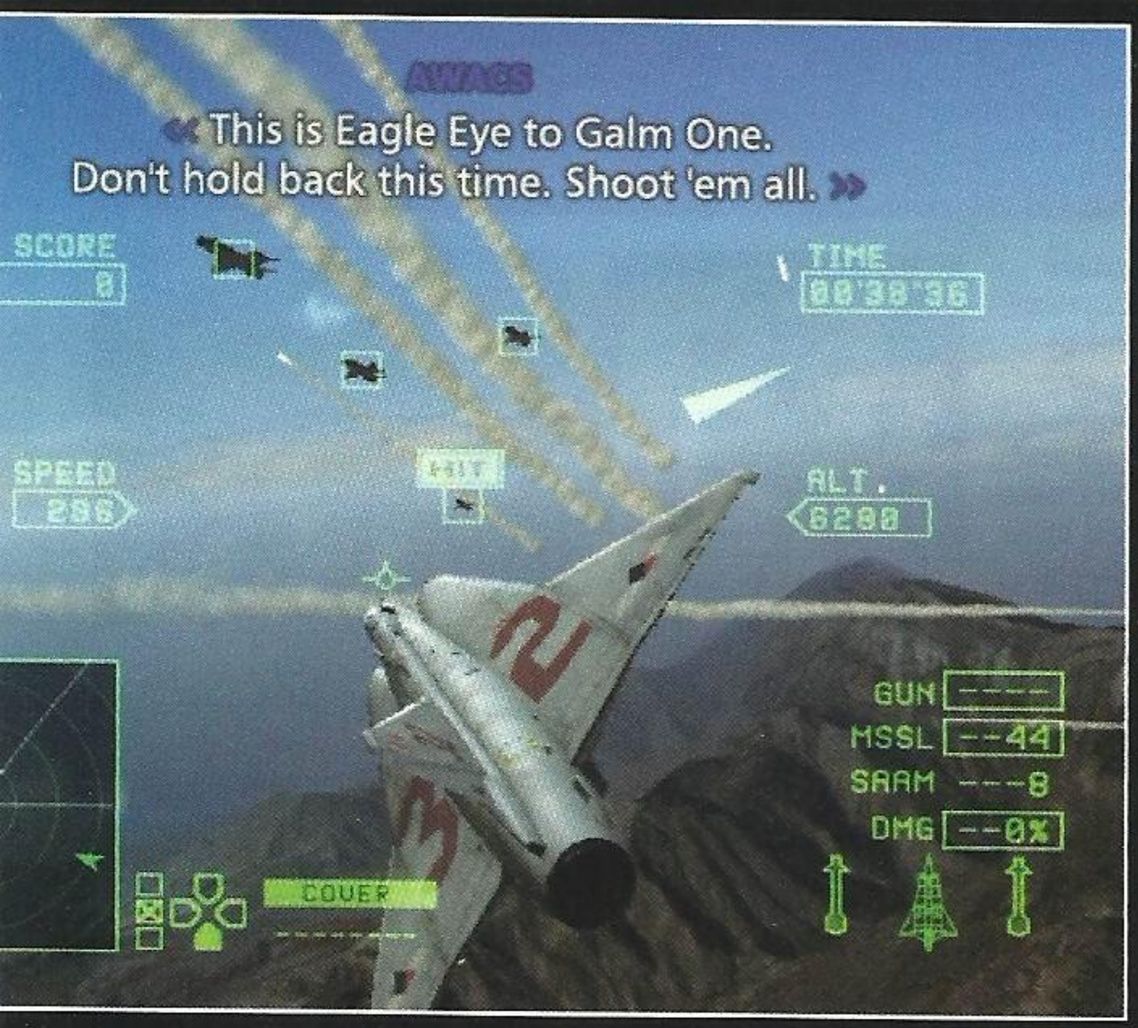




■ Jak zwykle w grach Namco z tej serii nieźle wpleciony jest wątek fabularny, jest także przedstawienie przeciwników. Fachowa sprawa.

UNSUNG SQUADRON

Poprzednia część serii, o podtytule Unsung War (okrutnie przez marketingowców zgwałconym w Europie do byle jakiego Squadron Leader), to jeden z najciekawszych i najlepiej poprowadzonych scenariuszy poprzedniego roku. Opowiedziana tam historia dzieje się piętnaście lat po tej, którą opowiada Belkan War i ma ścisły związek z weteranami Wojny Belkańskiej. Warto zaznajomić się z nią dla pełniejszego obrazu przedstawionego tu uniwersum. Obie linie fabularne nie są ze sobą ściśle powiązane, ale z przyjemnością powraca się w poznane wcześniej miejsca, czy spotyka starych znajomych (np. lotniskowiec Kestrel).



→I VERSUS ACE

Oprócz kampanii dla pojedynczego gracza, nowy Ace Combat oferuje także, po raz pierwszy w historii serii po przejściu na PS2, tryb wieloosobowy. Wystarczy podpiąć do konsoli drugiego pada i już możemy szaleć z kolegą na podzielonym (wygodnie, bo pionowo) ekranie. Ilość opcji jest niewielka – możemy tylko ustawić czas rozgrywki, liczbę punktów, do jakiej będziemy grać, wybrać samoloty i bronie i już można przystąpić do powietrznych batalii na jednej z siedmiu specjalnie przygotowanych plansz. Punkty w grze będziemy zdobywać przez zestrzelanie wrogich samolotów, niszczenie specjalnych flag ustawionych na ziemi, oraz, naturalnie, zestrzelenie współgracza, choć w sytuacji, gdy samolotem przeciwnika steruje człowiek, a nie konsola, jest to nieporównywalnie trudniejszy cel. Rozbicie się nie przekreśla od razu zabawy – nasz przeciwnik dostaje wtedy dodatkowe punkty, ale zawsze można się jeszcze „odkuć".

→I BELKAŃSKI KRAJOBRAZ

Gdy recenzowałem poprzednią część podniebnej sagi Namco narzekałem, że choć gra wygląda bardzo ładnie, to wyraźnie widać, jak zestarzała się poczciwa maszynka Sony i że więcej wykrzesać się z niej już nie da. Teraz na karku przybył jej kolejny roczek, a na rynku mamy już pierwszego next-gena, więc grafika w nowym Ace Combat nie może żadną miarą imponować. Jasne, świetnie wyglądające samoloty nie mają się czego wstydzić (zdają się prezentować nawet lepiej, niż w poprzedniej odsłonie gry), jednak wykonanie samych krajobrazów nieco kuleje. O ile niejednokrotnie z zachwytem patrzyłem na góry, morza, lasy i miasta Squadron Leadera, o tyle Belkan War dzieje się w szaroburych miejscach. Oczywiście do czasu przejścia tej serii na PlayStation 3 nie będzie mowy o żadnym skoku graficznym i nie należało mieć w tej kwestii jakichś specjalnych nadziei, niemniej odnotowuję po prostu fakt, że grafika Belkan War podoba mi się mniej, niż jej poprzedniczki. Jeśli chodzi o dźwięk, to jest to ta sama klasa, do jakiej na przestrzeni lat przyzwyczaili nas twórcy. Świetnie nagrane głosy postaci, mnóstwo dialogów, znakomite efekty dźwiękowe i muzyka. Tym razem oszczędzono nam J-Rocka, i choć nie obyło się bez nieco dziwacznych utworów, które miejscami bardziej kojarzą się z koncertami flamenco, niż z tłem dla powietrznych batalii, to jednak ścieżka dźwiękowa trzyma wysoki poziom.

→I KTO ZOSTANIE DEMON LORDEM?

Belkan War to gra bardzo dobra, ale mniej udana od swojej poprzedniczki. Graficznie robi nieco mniejsze wrażenie, z powodu brzydszych terenów, nad którymi będziemy latać. Fabuła jest dość płaska i sztampowa, a w porównaniu z genialną historią opowiedzianą w Squadron Leader wypada blado. Zaskakująco krótka kampania i dość jednorodne misje, jakie przyjdzie podczas niej wykonywać, nikogo nie doprowadzą do ekstazy, choć duża liczba bonusów i ciekawych dodatków do zdobycia zapewne ucieszy graczy lubiących wyciskać z gier ostatnie soki. Kilka usprawnień i nowości, które wprowadzono, jak choćby system oceny naszych postępków na polu bitwy, to miły kroczek naprzód, jednak niewielki – gra jest w dalszym ciągu starym, dobrym Ace Combatem. Miłośników serii, którzy poprzednie części rozłożyli już na czynniki pierwsze nie muszę zachęcać – łykajcie śmiało. Jeśli natomiast nie miałeś z nią do czynienia wcześniej, to przed Belkan War radziłbym zapoznać się z Ace Combat: Squadron Leader.

Blizzard Beast ■■

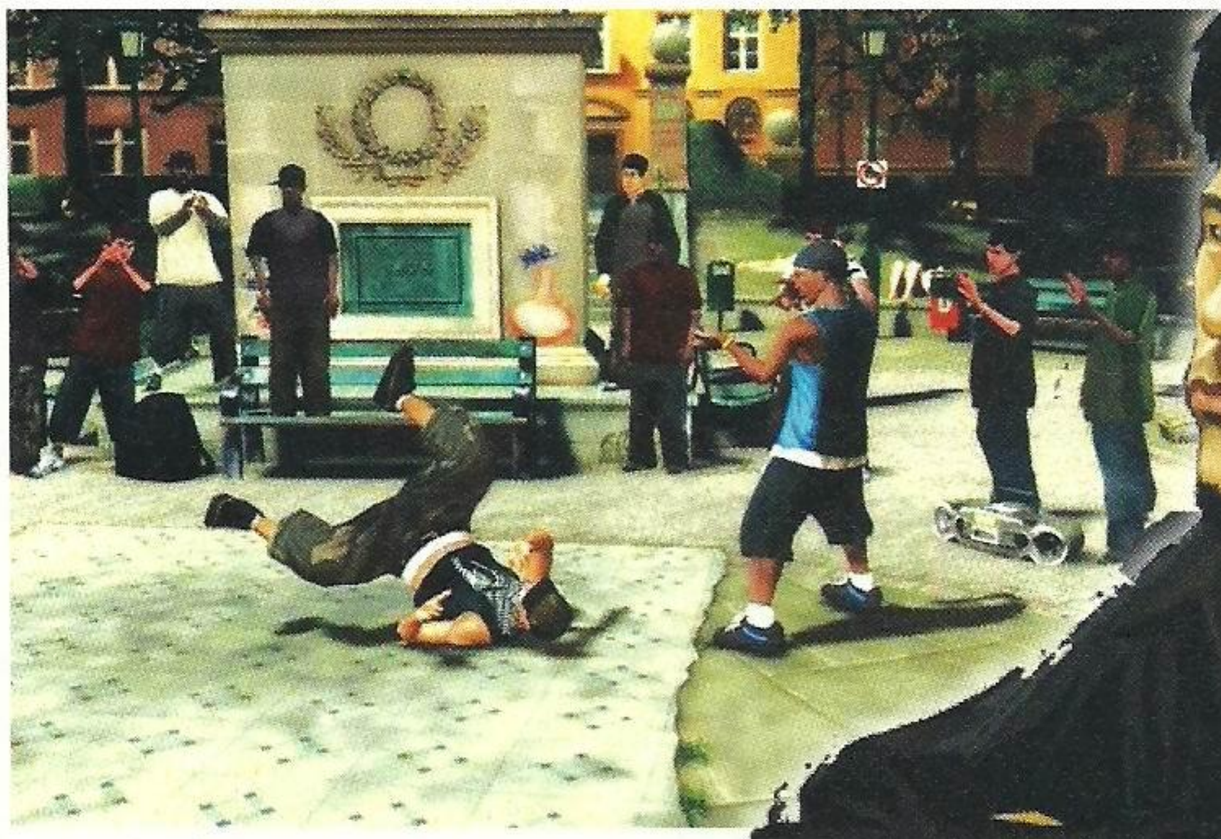
OCENA 7.8/10
GORSZA OD AC5, ALE I TAK ŚWIETNA

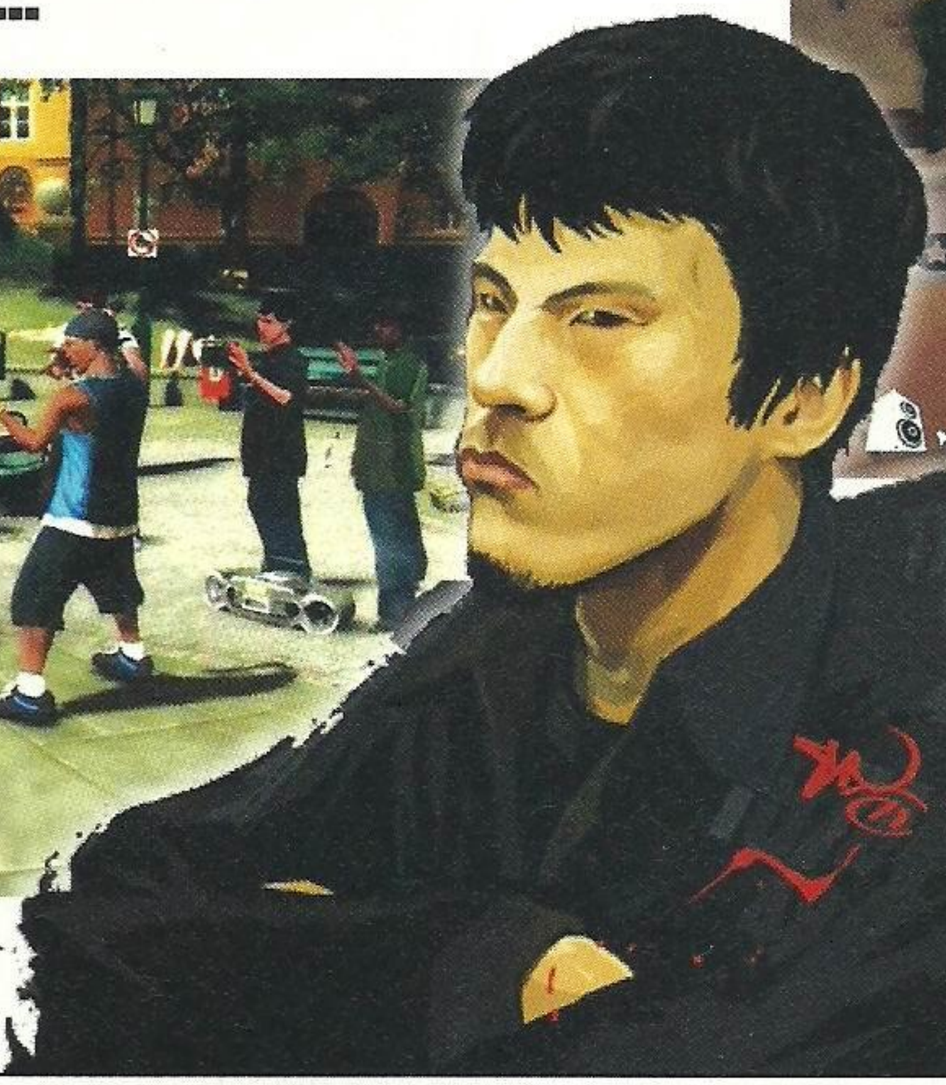
V2 I INNE

Twórcy serii Ace Combat od zawsze mieli ciągoty lekko futurystyczne i umieszczali w swoich grach rzeczy z pogranicza science-fiction – ogromne fortece lub potężne narzędzia zagłady. W „czwórce" były to Stonehenge i Megalith, a „piątka" stawiała graczy na przeciwko pięknego Ark-Birda i kolosalnych rozmiarów SOLG-a. Belkanie też nie są w ciemię bici i swoje opracowali. Nieraz będziecie świadkami jak Excalibur, ogromny laser zainstalowany na kilkusetmetrowej wieży, zdmuchnie jednym strzałem większość Waszych sojuszników. Ogromne wrażenie robi także gigantyczna, sześciosilnikowa latająca forteca XB-0, majestatycznie przesuwająca się w przestworzach. Bronią ostatniej szansy dla wroga jest kolosalny kompleks wyrzutni rakiet zwanych V2, który zniszczyć możemy tylko wlatując w podziemne kanały.

ASY WOJNY BELKAŃSKIEJ

Podczas Wojny Belkańskiej w przestworzach latało wielu znakomitych asów. Oczywiście nie raz przyjdzie nam z nimi walczyć. Za ich pokonywanie zdobywać będziemy specjalne odznaki, które można obejrzeć sobie z poziomu menu. Każda odblokowana karta pilota zawiera podstawowe dane o nim, takie jak: imię, nazwisko, wiek, rodzaj pilotowanego samolotu oraz nazwę kodową i formację do której przynależał. W katalogu pilotów na zdobycie czeka 168 odznak, ale nie ma co marzyć o ujrzeniu za pierwszym podejściem więcej niż dziesięciu procent. Wielu asów pojawia się na polu bitwy tylko w określonych warunkach (np. gdy w jakiejś konkretnej misji lecimy jako rycerz, czy jako najemnik). O losach każdego z pilotów możemy poczytać – podczas jakiej misji go strącono, jak potoczyły się jego losy po Wojnie, co robi dziś. To przefachowy patent, który pozwolił twórcom na znaczne podniesienie wiarygodności przedstawionego świata.





B-BOY

TAŃCZ, JAKBYŚ MIAŁ PSZCZOŁĘ W SPODNIACH!

PlayStation 2

- Wydawca: Sony
- Producent: Freestyle
- Liczba graczy: 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Motion capture, masa układów tanecznych, muzyka.
ZŁE: Czasem kamera, czasem kiepsko widoczny wskaźnik rytmu.
BRZYDKIE: Początkowy strój naszego B-boya...

GULASH: Jaki tam kul herc, dwać do Bboya Ein Killa Hertz (pozdro 600), hehe. A ponieważ HH to, że tak powiem, po części moja para kaloszy, to B-Boya tyknąłem bez popitki. Świetna jest ścieżka dźwiękowa, z loopami znanych sampli i kawałków przygotowanych specjalnie dla breakdancerów, których ostatnio podziwiałem na przykład wymiatających przy sopockim molo. Bardzo podobał mi się także motion capture wywijających chłopaków. Jeśli ktoś odnajduje się w tej kulturze, a dodatkowo lubi gry muzyczne, B-Boy na pewno mu się spodoba. Co prawda gra, oprócz manuali, ma niewiele nowatorskich dla tego gatunku rozwiązań, ale przynajmniej jest dobrze wykonana. Dozoba.

B-Boy to w tej chwili jedyna gra, która na poważnie łapie się za bary z tematem breaka. Co ciekawe, nawet pomimo tego, że uliczny taniec jest dla konsolowców czymś zupełnie świeżym, Sony od razu uderzyło z mocnych dział, inwestując w licencjonowaną ścieżkę dźwiękową (usłyszycie 40 kawałków – między innymi BT Express i Black Eyed Peas), zawodników, sponsorów, motion capture i temu podobne elementy. Z tej racji, że kulturę b-boyingu omijałem do tej pory szerokim łukiem, oryginalne ksywki zawodników (Crazy Legs? Camel? Mouse?) nie zrobiły na mnie najmniejszego wrażenia. Zdaję sobie jednak sprawę, że wraz z tą grą wiele osób żywo zainteresuje się tematem breakdance'u, zaś **B-Boy** będzie dla nich czymś w rodzaju encyklopedii.

→I PROSTE JAK BIT VERBY

Zasady B-Boya są proste i przejrzyste – naprzeciw siebie staje dwóch zawodników, którzy w rytm muzyki prezentują wyszukane układy taneczne i szczękopadne akrobacje. Im więcej układów tanecznych zna taki B-Boy i im lepiej je prezentuje, tym przychylniej patrzy w jego kierunku publika. Szacunek widzów jest najważniejszy, a w tej grze to właśnie od niego zależy ścieżka Waszej kariery. Innymi słowy – dalej przejdzie zawodnik, który popisze się bardziej fachowymi figurami. Zanim jednak przystąpicie do gry, polecam zapoznanie się z przyjaznym samouczkiem. Jasne, niejeden tytuł już w życiu skończyliście, ale wierzcie mi, że mechanizmów zabawy z B-Boyem trzeba nauczyć się absolutnie od podstaw. Break składa się z czterech podstawowych elementów (Top Rock, Power, Footwork i Freeze). To nie jest trudne. Wystarczy puknąć w jeden z geometrycznych przycisków Dual Shocka, aby zawodnik płynnie zmienił układ tańca. Jednak każdy z układów ma od kilkunastu do kilkudziesięciu modyfikacji, a Waszym zadaniem będzie przełączanie się pomiędzy nimi poprzez wybijanie prostych kombinacji na padzie. Podczas bitwy zawodnik ma od 30 do 45 sekund, aby pokazać jak najwięcej fajnych układów i dlatego każda sekunda tańca jest w B-Boyu na wagę złota. Samo jednak popisywanie się tanecznymi układami to jedno – ważne jest również odpowiednie wyczucie rytmu. A zatem, oprócz przełączania zawodnika pomiędzy wyszukanymi akrobacjami, zmuszeni będziemy do pukania w przyciski R1 i L1 – zgodnie z rytmem piosenki, do której tańczymy.

Przyznam, że na początku nauki jest naprawdę sporo i **B-Boy** wcale nie jest łatwy do ugryzienia. Kilkanaście razy zastanawiałem się, dlaczego publika lepiej reaguje na przejścia pomiędzy akrobacjami, niż akrobacje same w sobie i od czego zależy trójstopniowy system oceniania poszczególnych elementów tańca. Ale hej, właśnie od tego jest samouczek, aby krok po kroku objaśnić Wam zasady, jakich w grach video jeszcze nie spotkaliście. Oczywiście na siłę mógłbym dopatrzyć się w B-Boyu podobieństw do Tony'ego Hawka. W obu grach mamy punktowane akrobacje, przejścia pomiędzy nimi, statystyki zawodników, a także proste kombinacje, które należy po prostu wyryć na pamięć. **B-Boy**, podobnie jak Tony Hawk, sprawia ogromną frajdę dopiero w momencie, kiedy pozna się jego mechanizmy. Nie wcześniej.

→I MOJE PODWÓRKO

W przeciwieństwie do T-Hawka, **B-Boy** ma jednak kilka denerwujących wad. Drobnych, to fakt, ale dość mocno odbijających się na grywalności. Nienajlepiej przemyślano sprawę wskaźników, znajdujących się pod nogami zawodnika. Indykatory owe trzeba pilnie obserwować, aby dobrze wybijać rytm, jednak ze względu na słabą ich widoczność, czasem pojawiają się problemy. A co robić kiedy wskaźniki są w tych samych barwach, co parkiet, na którym wywijacie? Czasem po prostu kończy się na przekleństwach, bo nic innego nie można już zdziałać. Do złego odbioru gry swoje trzy grosze dorzuca również kamera. Z reguły dość dobrze pokazuje teren zabawy i ładnie przybliża zawodników, ale czasem po prostu musi ulokować się za głową jednego z widzów (widać wówczas tylko pół ekranu!), albo za wielkim słupem (nic wtedy nie widać!). Skoro nie widać zawodników, to nie widać wskaźników rytmu, a bez tego – nie widać również sensu zabawy.

→I BARDZIEJ DOBRE, NIŻ BRZYDKIE I ZŁE

Pomijając drobne usterki, **B-Boy** jest świeżym i naprawdę dobrym kawałkiem softu. Grając odblokowujemy nowe piosenki, miejscówki, ubrania, sponsorów, a także nowe ruchy i specjały. Lista układów tanecznych B-Boya jest przeogromna – chociażby dla niej warto sprawdzić tę grę w akcji.

Matt ■■

OCENA 7.0/10

DAJĘ GŁOWĘ, ŻE SEQUEL ZARZĄDZI!

Prawdziwy B-Boy mieszka w hangarze. Albo garażu.

■ Laptop B-Boya umożliwia mu czytanie maili od konkurentów i szukanie nowych wyzwań. Warto także sprawdzać filmy.

■ Po wygranej bitwie B-Boy uczy się nowych układów tanecznych, które przyporządkujecie mu w zakładce Movement List.

■ Practice to opcja, w której do oporu ćwiczyć można układy i akrobacje. Co ciekawe, nawet w Practice podnosimy statystyki!

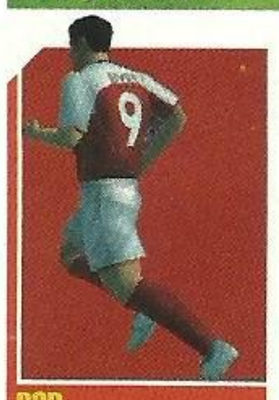
■ Warto odwiedzać przebieralnię, zwłaszcza po zdobyciu sponsora. Na początku nie ma zbyt wielu ciuchów, ale oferta rośnie.

■ Oprócz kariery jest też tryb Arcade. Sprawdzicie w nim wszystkie dotychczas odblokowane plansze i piosenki. Standard.

B-BOYING!

Wikipedia podaje: „B-boy jest to mężczyzna lub kobieta (przeważnie w młodym wieku) tańczący breakdance". Buehehe. Początkowo zupełnie nie wiedziano, jak nazwać tancerzy break dance, którzy we własnym zakresie organizowali turnieje. Jak się później okazało, nazwę B-Boy stworzył Kool Dj Herc, który na jednej z cyklicznych imprez krzyknął do tancerzy „Hey Bboys! Hey Bgirls!". B-boy traktować można jako skrót od „break boy", „bronx boy", „break beat" itp. Kool Dj Herc był jednym z głównych konsultantów gry.

Choć nie można powiedzieć, że cała grafika powstała całkowicie od podstaw, wyraźnie widać ewolucję serii. Gdyby jeszcze zawodnicy nie dawali takich susów w pogoni za piłką...



PSP

- Wydawca: Sony
- Producent: SCE London
- Liczba graczy: 1(4)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Zadania do wykonania podczas meczu są spoko.
ZŁE: Gdzie kluby? Ligi? Licencje? Ech...
BRZYDKIE: Długie nogi piłkarzy i te ich gigantyczne skoki.

MARCELLUS: Nic dodać, nic ująć. Prawdziwą piłką bym tego nie nazwał, ale gra się naprawdę przyjemnie i bezstresowo. Jak nie cierpiałem This is Football, tak tę grę jakoś tak polubiłem.

WORLD TOUR SOCCER 2

THIS IS FOOTBALL ZNALAZŁ NA PSP NOWY DOM. Z CAŁYM SWOIM BAGAŻEM...

Krótko, treściwie i na temat – **World Tour Soccer 2** to udana kontynuacja przeciętnej gry, która zdecydowanie usprawnia ją w każdym aspekcie. Ubiegłoroczna edycja nie zachwycała, choć oferowała przyzwoitą i mocno zręcznościową wariację futbolu. Była jednakże dość brzydka i wyraźnie brakowało jej szlifu. Najwyraźniej jednak zręcznościowe podejście chwyciło, bo jej następca idzie jeszcze bardziej w tym kierunku.

Głównymi trybami zabawy są World Tour, Medal Mode i Classic Challenge, które nie mają nic wspólnego z Ligą Mistrzów, zwykłą ligą czy pucharami znanymi z innych piłkarskich gier, choć samo World Tour system pucharowy nieco przypomina. W **World Tour Soccer 2** chodzi bowiem bardziej o zabawę z piłką, niż o strzelanie bramek. Bonus punktowy przyznawany jest na przykład za strzelenie gola po tym, jak piłka zostanie przetrzymana przez każdego zawodnika z drużyny, albo włącza się shot clock, który nakazuje oddanie strzału na bramkę przeciwnika przed upływem kilkunastu sekund. Jest sporo innych wariacji takich zabaw – podawanie przed upływem czasu, przebijanie się przez checkpointy, dzięki którym całość się nie nudzi, mimo, że jest stosunkowo prosta i łatwa do opanowania.

A prosta jest, bo gra się raczej bezproblemowo i przyjemnie. Co w przypadku przenośnej konsoli nie jest wcale złą rzeczą. Podania wychodzą bez większych komplikacji, piłka klei się zawodnikom do nogi, nie ma wielu zwodów (choć te, które są, sprawdzają się doskonale) i wariacji zagrań – typowe, jakby to ujął Marcellus, run 'n' gun, czyli po prostu trzy podania i strzał, a potem obrona, bo uderzenia są bardzo często parowane przez bramkarzy. Taktyka jako taka praktycznie nie istnieje, w zespole jest mocne parcie do przodu, a gra bardzo ofensywna – łatwo można zawodnikiem pobiegać w tę i nazad przed polem karnym, co w PESie czy FIFA kończy się na ogół stratą piłki. Uznaję też wielce zabawnym fakt, iż w dalszym ciągu można próbować oszukać sędziego dając nura w polu karnym. Gorzej, jak skwapliwy ref da nam za to żółtą kartkę, hehe.

→I CUKIER W CUKRZE

Poleciały za to wszystkie kluby. Po co i dlaczego, tego nie wiem – zostały reprezentacje narodowe. Oczywiście nie może być mowy o żadnej licencji, nazwiska piłkarzy są poprzekręcane, ale można poznać kto zacz. WTS2 nie powiela jednak błędów i niedoróbek, których dopuściło się Konami z pierwszym PESem na PSP – animacja jest płynna i nie ma żadnych spowolnień, gra jest bardzo szybka, dogrywa się sprawnie i idealnie wręcz nadaje się na krótkie sesje. Ma także wbudowany mały system achievementów, za które odkrywają się liczne bonusy, a także infrastructure mode, czyli możliwość gry przez internet z graczami z całego globu. Grafika i animacja piłkarzy również zostały poprawione w stosunku do zeszłorocznej edycji i teraz WTS wygląda o wiele lepiej, choć naturalnie to nie poziom PESa i FIFA.

World Tour Soccer 2 w bezpośrednim starciu z gigantami i jako symulacja futbolu nie ma większych szans, ale już jako zręcznościowa wariacja najpiękniejszej gry wychodzi obronną ręką. Rok temu WTS zarobił ocenę 5.5, ta edycja jest o całe oczko lepsza.

Gulash ■■

OCENA 6.5/10

PRZYJEMNA, PRZENOŚNA WARIACJA FUTBOLU

PSP

- Wydawca: Namco
- Producent: Namco
- Liczba graczy: 1(4)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Psychodeliczny styl, pomysł, wykonanie.
ZŁE: Z początku ciężko ze sterowaniem.
BRZYDKIE: Skromna ilość etapów, doładowywanie podczas gry.

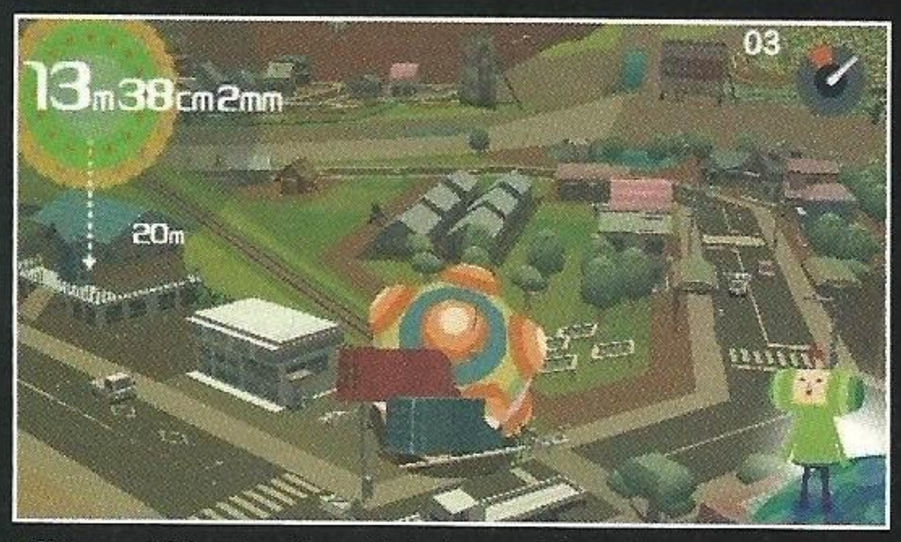
GULASH: Świetna seria i szkoda, że Namco na razie nie zamierza jej kontynuować. Dla fanów japońszczyzny i zaskakujących rozwiązań obiekt westchnień i kultu. Ja też ją ubóstwiam!

ME AND MY KATAMARI

WŁASNE KATAMARI W DŁONIACH? A JAKŻEBY INACZEJ!

Po sukcesie dwóch pierwszych części na PlayStation 2, stało się bardzo prawdopodobne, że seria rozszerzy się na kolejne platformy. Historia pokazała i wciąż udowadnia, że o wiele bardziej od efektownej oprawy liczy się oryginalny pomysł. Jeśli w dodatku poparty jest solidną dawką grywalności, jak choćby Lumines, LocoRoco czy właśnie Me and My Katamari, gracze mogą liczyć na hit, a co najmniej bardzo dobry produkt.

Tym razem mamy do czynienia raczej z tym drugim. Do miana megahitu kieszonkowe Katamari nie ma szans aspirować przede wszystkim z jednego prostego powodu: pokręconego sterowania. O ile we wspomnianym LocoRoco, projektowanym docelowo z myślą o PSP, kieruje się przy użyciu trzech przycisków, z Katamari sprawa ma się odmiennie. Fani serii z pewnością pamiętają, jak wygodne i intuicyjne było kierowanie wielką, toczącą się kulą przy pomocy dwóch analogowych gałek Dual Shocka na PS2. Tutaj ich rolę przejęły nie tylko przyciski kierunkowe po lewej stronie ekranu, ale rolę prawej gałki musiano „powierzyć" przyciskom geometrycznym po stronie prawej. Z początku przyzwyczajenie się do tego, że X oznacza dół, O to prawo, itd., może się wydawać proste, jednak konieczność stosowania niecodziennych kombinacji wraz z przyciskami kierunkowymi może nastręczać problemów. I będzie na pewno, szczególnie wśród początkujących graczy.



Można przyjąć, że autor tej gry i główny grafik są nienormalni – design Księcia i Króla Całego Kosmosu jest po prostu nie do... No, pokręcony jak mało co.

Jeśli chodzi o inne wady, denerwujące dla wielu osób okaże się z pewnością doładowywanie podczas gry kolejnych części etapów. Tych ostatnich nie jest również zbyt wiele. Na szczęście mniej więcej w tym miejscu kończą się narzekania, bo oto King of All Cosmos powraca w swym psychodelicznym stylu, wybierając się tym razem na wakacje i tworząc magiczne wyspy dla milusińskich zwierzaczków występujących w grze.

→I RIDE MY KATAMARI!

Nasz bohater, Książę o posturze małego, zielonego ludzika, będzie miał do wypełnienia szereg zadań o wspólnym mianowniku: utoczeniu w określonym czasie jak największej kuli ze wszystkich rozsianych po danym etapie przedmiotów. Lepi się do niej dosłownie wszystko: szczotki, kulki, cukierki, zabawki, pieski, kotki i sarenki, ludzie, samochody, a wkrótce i statki czy wieżowce! Rzecz jasna, z początku toczone przez Księcia Katamari jest mizernej wielkości i może przyłączać jedynie przedmioty zbliżonego rozmiaru, ale już gracza w tym głowa, by jak najszybciej ta zabawna kulka stała się wielgachną kulą. Za odpowiednie wyniki King of All Cosmos nagrodzi, za mizerne ukarze. Taki już przywilej władcy.

Oprawa jest świetna – bajecznie kolorowa, zakręcona i psychodeliczna. Proste obiekty do zebrania mają swój charakterystyczny styl, zaś całość zrealizowana jest na granicy japońskiego kiczu i nieodgadnionego geniuszu. Podobnie jest z zakręconą ścieżką dźwiękową, którą po prostu ciężko opisać. Choć kilka utworów zaczerpnięto z poprzednich części, nie ma co narzekać. Wygląda to i brzmi świetnie, ale przede wszystkim – gra się świetnie. Jeśli tylko poradzicie sobie ze sterowaniem i macie słabość do dobrych, oryginalnych gier, Me and My Katamari na pewno Was nie zawiedzie.

Oskar ■■

OCENA 7.9/10

KATAMARI NA PSP... MARZENIE SPEŁNIONE!

Okami

PO DWUNASTU LATACH PLAYSTATION DOCZEKAŁO SIĘ SWOJEJ ZELDY

PlayStation 2

- Wydawca: Capcom
- Producent: Clover
- Liczba graczy: 1

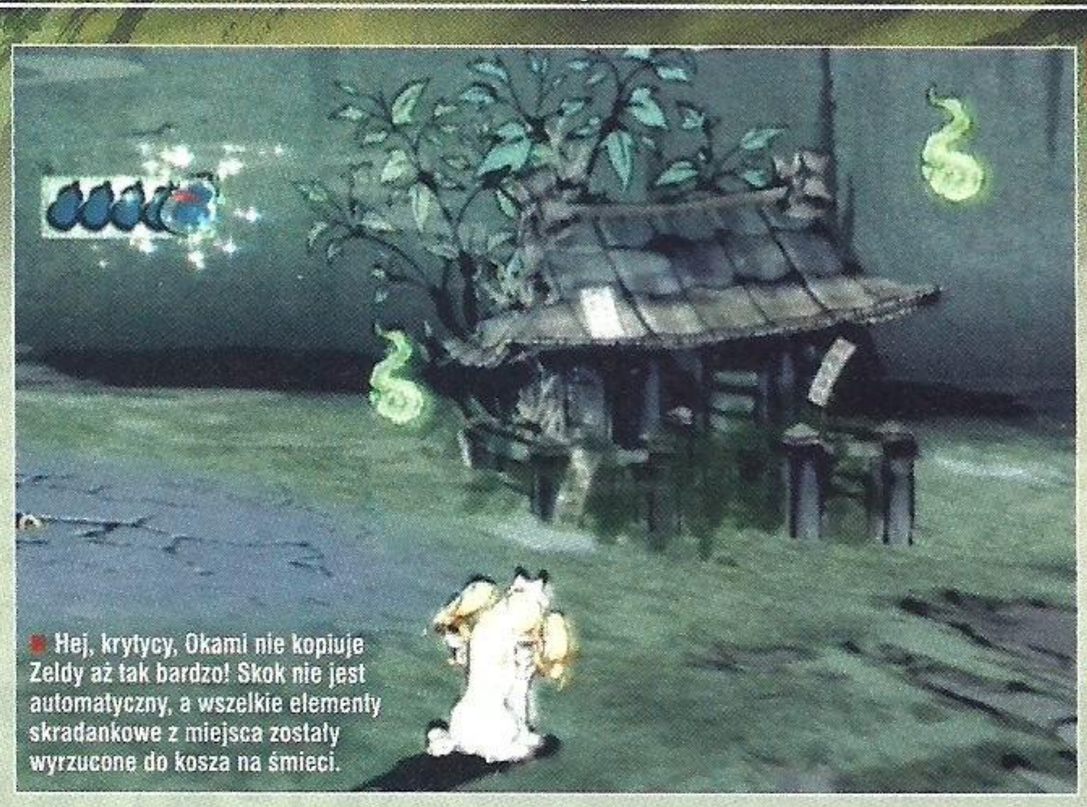
GRAFIKA ■■■■■■■■■■
DŹWIĘK ■■■■■■■■■□
MIÓD ■■■■■■■■■■

DOBRE: Grafika, muzyka, magiczny pędzel, skakanie po platformach, design poziomów, długość, rozbudowanie.
ZŁE: Dużo wszystkiego, ale po trochu. Bardziej to rozbudować i będzie git.
BRZYDKIE: Przy Okami wszystko jest brzydkie.

MARCELLUS: Okami zachwyciłem się już dawno, gdy pierwszy raz miałem okazję ujrzeć je na własne oczy, zagrać i niewiele (jeszcze) skumać. Tamto demko było dość krótkie i niezbyt rozbudowane, ale pełna gra po prostu mną owładnęła. Sądzę, że gdyby Okami było utrzymane w stylu realistycznym, tak jak planowano, nie wyszłoby takie fajnie. Oczywiście żaden z patentów nie jest jakiś rewolucyjny, czy przesadnie odkrywczy, ale w sumie dają grę cudowną pod każdym względem. I całkowicie dla nas obcą, a przez to – cholernie intrygującą. Aha, chrzanić Wind Wakera, Okami pokazało jak zrobić naprawdę fantastyczny użytek z cel-shadingu!

Prawdopodobnie właśnie w ten sposób o **Okami** będzie się już niedługo mówić na całym świecie, podobne hasła posłużą jej promocji, a wszyscy zastanawiać się będą czy Clover rzeczywiście udało się doścignąć ponadczasową myśl geniuszy z Nintendo. Pojawią się też głosy krytyki, oskarżenia o kserowanie patentów Aonumy i Miyamoto, ale zanim cokolwiek zarzuci się twórcom gry, warto najpierw poznać historię jej powstawania.

Mówi się, że prawdziwy geniusz bezwstydnie kradnie pomysły innych i przepuszczając je przez swoją wizję, tworzy z nich coś nowego, potrafiącego zadziwić cały świat. Hideki Kamiya, producent **Okami**, jest fanem The Legend of Zelda: A Link to the Past i nie ukrywa, że przygody Linka stanowią dla niego ogromną inspirację. Ale jego gra nie powstawała jako odpowiednik Zeldy – zaczęła swój żywot jako koncepcyjny filmik będący wizualizacją chęci stworzenia tytułu pokazującego potęgę przyrody. Z czasem podjęto decyzję o użyciu cel-shadowanej grafiki, ale przez wiele miesięcy Kamiya bezskutecznie próbował wymyślić, czym w ogóle **Okami** ma być. Któregoś dnia rozmawiał z jednym z pracowników, wyraźnie zasmuconym brakiem oryginalnego systemu rozgrywki, który w naturalny sposób komponowałby się z wyglądem gry. „Malujemy dla gracza scenerię, nie dając mu możliwości ingerencji w nią, wykorzystania boskich mocy bohatera, kreowania natury" – powiedział ów człowiek i w tym momencie Kamiya doznał olśnienia. Do **Okami** trafił magiczny pędzel i dopiero, gdy koncept systemu gry był już opracowany, zaczęto dobudowywać do niego brakujące elementy, korzystając przy tym z pomysłów zawartych w Zeldach. W ten sposób stworzono wspaniałą opowieść o walce boskiej wilczycy Amaterasu (i jej towarzysza, maleńkiego Issuna) z odrodzonym w okolicach wioski Kamiki ośmiogłowym demonem Orochi. Pokonany sto lat wcześniej przez tajemniczego wilka o imieniu Shiranui stwór wrócił do życia i swą ciemną mocą skaził ducha planety i wszystkich żyjących istnień. Powołana do życia przez Sakuyę, strażniczkę wioski, Amaterasu rozpoczyna bój o przywrócenie życia przyrodzie i zaprowadzenie pokoju.



Hej, krytycy, Okami nie kopiuje Zeldy aż tak bardzo! Skok nie jest automatyczny, a wszelkie elementy skradankowe z miejsca zostały wyrzucone do kosza na śmieci.

Japońska sztuka

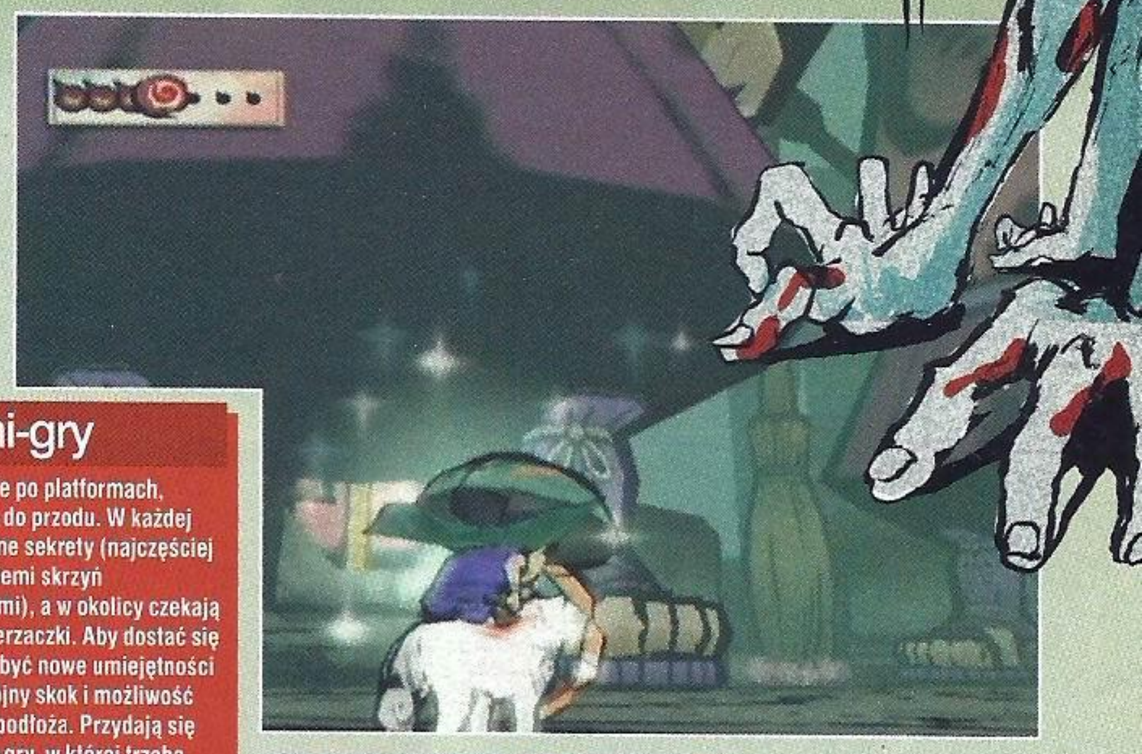
Jeśli macie dostęp do internetu, wskoczcie na Wikipedię i poczytajcie o Sumi-e i Hokusai, a dowiecie się na czym wzorowali się graficy Clover. Sumi-e to licząca trzy tysiące lat sztuka malowania pędzlem, a Hokusai to żyjący na przełomie XVIII i XIX wieku japoński malarz – jedno z jego dzieł możecie zobaczyć obok. I wszystko jasne.

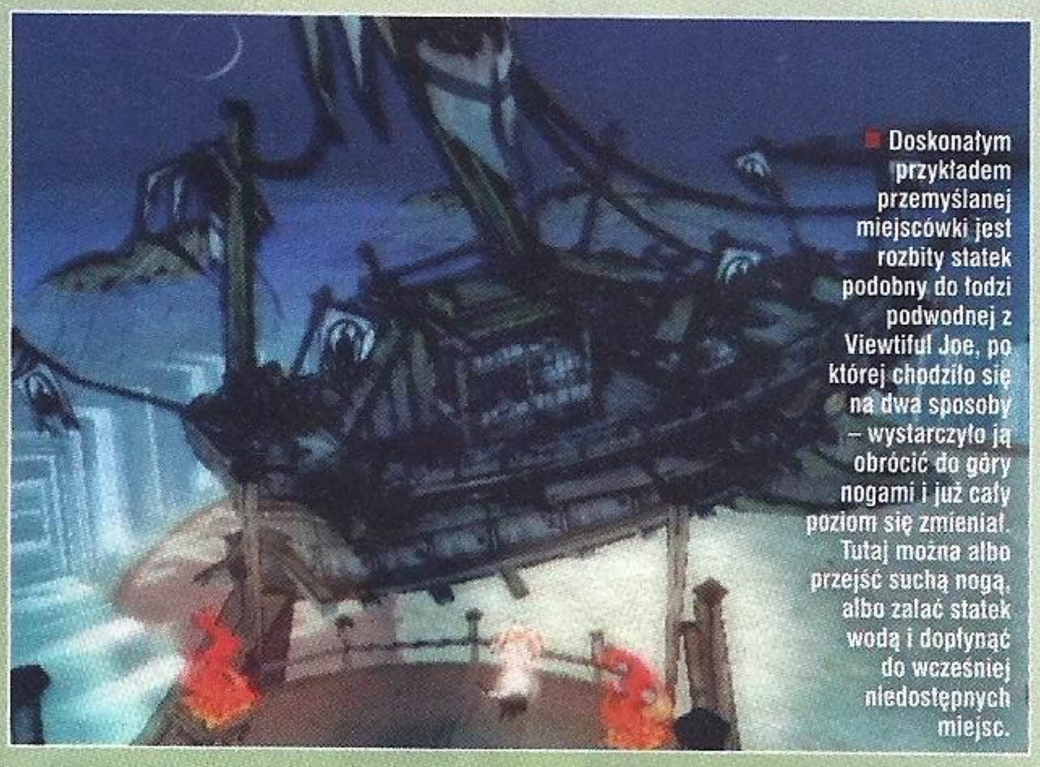
→I PODRÓŻ ŻYCIA

Czy zauważyliście, że przygody Linka są traktowane inaczej, niż pozostałe wielkie gry? Mario określa się mianem genialnej platformówki, MGSa skradanką, a siódmego Finala erpegiem. O Zeldzie nikt nie mówi jako o action-erpegu, czy przygodówce z licznymi elementami platformowymi i sporą ilością walk. To raczej wielka podróż przez baśniową krainę, epicka przygoda, której bohater niemalże samotnie ratuje świat, walcząc po drodze z niezliczonymi przeciwnikami, rozwiązując zagadki, borykając się z setką trudności i poznając wiele ciekawych postaci.

Dokładnie w ten sam sposób należy myśleć o **Okami**. Jasne, nie da się ukryć, że jest to w rzeczywistości mieszanka platformówki, przygodówki i gry akcji z elementami rozwoju postaci. Na Amaterasu i Issuna czeka sporo biegania i skakania po platformach, mnóstwo zadań do wykonania i nie mniej walk z różnymi stworami, ale całość można określić tylko i wyłącznie mianem niepowtarzalnej przygody. Świat gry nie jest przy tym specjalnie rozległy – wydaje się niemożliwe, by na tak małym terenie spędzić minimum czterdzieści godzin i nie poczuć znużenia, a jednak jest to prawdą.

To zasługa dużej różnorodności zwiedzanych miejscówek, ale niemałe znaczenie ma tutaj ich design. Nieważne, czy mowa o małej wiosce, chatkach stojących na pustkowiu, terenach piaszczystych, czy pokrytych śniegiem. Równie ciekawie biega się po prostych jaskiniach i pięknych lasach, co po zatopionym statku oraz ogromnym budynku, w którym spędza się dobre dwie, trzy godziny. Wszystko zostało przemyślane i doskonale zaprojektowane, co przekłada się choćby na to, że w wiele miejsc





Doskonałym przykładem przemyślanej miejscówki jest rozbity statek podobny do łodzi podwodnej z Viewtiful Joe, po której chodziło się na dwa sposoby – wystarczyło ją obrócić do góry nogami i już cały poziom się zmieniał. Tutaj można albo przejść suchą nogą, albo zalać statek wodą i dopłynąć do wcześniej niedostępnych miejsc.

Sekrety i mini-gry

Okami to nie tylko skakanie po platformach, walka i popychanie fabuły do przodu. W każdej miejscówce ukryte są liczne sekrety (najczęściej w postaci zakopanych w ziemi skrzyń z przydatnymi przedmiotami), a w okolicy czekają na dokarmienie różne zwierzaczki. Aby dostać się do wielu z nich, trzeba zdobyć nowe umiejętności w dojo, na przykład podwójny skok i możliwość przekopywania twardego podłoża. Przydają się one również podczas mini-gry, w której trzeba dostać się w głąb ziemi, do źródła wody. Zabawa polega na rozbijaniu różnych kamieni tak, by umożliwić przejście postaci mającej wskazać, gdzie znajduje się woda, a także na pilnowaniu, by nie zrobiła sobie ona krzywdy.
Nie mogę jednak szerzej wypowiedzieć się na temat zadań pobocznych, gdyż wypełniłem ich zbyt mało, by stwierdzić jak bardzo są urozmaicone. Przyszło mi jednak do głowy, że byłoby ciekawiej, gdyby chodziło o coś więcej niż pokrojenie kolejnych przeciwników. Chociażby namalowanie czegoś, czy odpowiednie pokolorowanie, mogłoby się okazać o wiele ciekawsze od walk.

POCZĄTKUJĄCY MALARZ

Pędzel dostępny jest od samego początku, ale jego możliwości są mocno ograniczone. Dopiero z czasem otrzymuje się od boskich zwierząt kolejne moce, więc nie liczcie na szybkie poznanie wszystkich sekretów Celestial Brush. Żeby jednak jasne było jak się w ogóle z owego „urządzenia" korzysta, zaprezentuję Wam próbkę jego możliwości.
Wciśnięcie R1 zatrzymuje grę (nie dotyczy to duchów na zatopionym statku), obraz zmienia się w płaski, dwuwymiarowy i znikają z niego wszystkie kolory. Teraz analogiem porusza się pędzlem i maluje np. linię prostą, albo kółko i puszcza się R1. Jeśli nie zadziałało, to znaczy, że namalowany kształt za bardzo odbiegał od poprawnego i trzeba spróbować jeszcze raz. Mały przykład na skrinach. Jest noc. Wciskam R1 i pojawia się pędzel. Maluję na niebie okrąg i puszczam R1. Pojawia się piękne słoneczko i wstaje dzień. Banalne, prawda?

SZEFEM CLOVER JEST ATSUSHI INABA, ABSOLUTNY NUMER JEDEN NA PRYWATNEJ LIŚCIE PRODUCENTÓW GIER HIDEO KOJIMY. CZY TRZEBA COKOLWIEK DODAWAĆ?

można dostać się dopiero po kilku godzinach, po uzyskaniu odpowiednich zdolności i mocy.
Wprowadzenie pędzla pozwoliło na stworzenie ciekawych miejscówek i świeże podejście do typowych dla przygodówek, platformówek i action-rpgów problemów. Aby przeprawić się nad przepaścią po zawieszonych w powietrzu kwiatach, należy dostać się na nie za pomocą magicznego bluszczu. Wymaga to refleksu, bo po wylądowaniu na kwiatku momentalnie się z niego spada – trzeba szybko malować kolejne liny i lepiej, żeby ręka zbytnio przy tym nie drgnęła, bo magiczny tusz tylko rozmyje się w powietrzu i Amaterasu runie w przepaść.

Zamiast biegać po całym poziomie w poszukiwaniu brakującego do uruchomienia mechanizmu koła zębatego, można je sobie domalować. Po co komu standardowy zwodzony most, jeśli o wiele ciekawszym pomysłem jest uniesienie podmuchem wiatru (wywołanego ruchem pędzla) wielkich kawałów materiału i przeskoczenie po nich? Co najlepsze, nie wymaga to od gracza znacznej zmiany w myśleniu. **Okami** nie balansuje na krawędzi zniechęcenia (jak miejscami Ocarina of Time), a zachęca do dalszej zabawy, na przykład poprzez bardzo czytelne podpowiedzi wskazujące, co należy zrobić w danym miejscu. Nie ma większych problemów z rozwiązywaniem kolejnych zadań, nie biega się bez sensu i celu szukając niewiadomo czego.

→I JOE WSTĘP WZBRONIONY

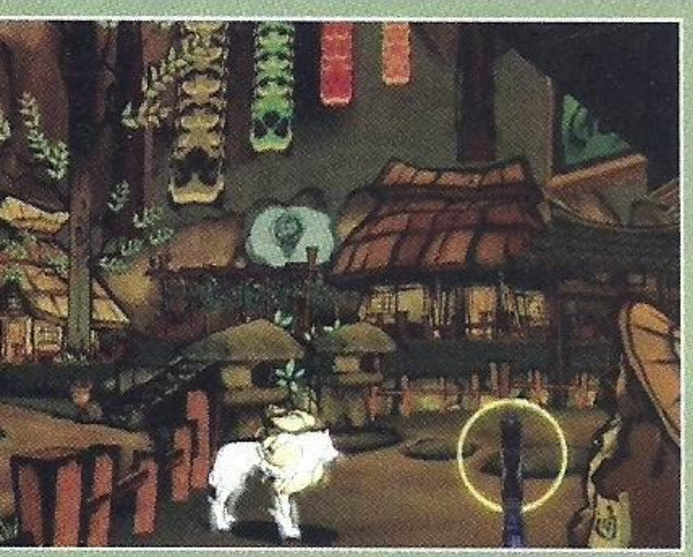
Okami rozkręca się bardzo powoli, nowe moce pędzla nie pojawiają się zbyt często, a mimo to nie zauważa się, jak szybko mija czas spędzany przed telewizorem. Wielokrotnie nachodziły mnie myśli, że przecież nic jeszcze nie zrobiłem, nie walczyłem zbyt dużo, prawie nie szukałem sekretów, więc jak to możliwe, że minęło tak wiele godzin? Jest to zasługą odpowiedniego dawkowania każdego z licznych elementów systemu rozgrywki, a więc sztuki, którą nie może się pochwalić zbyt wiele tytułów.

Dobrym przykładem są niezbyt liczne, proste walki z mało wymagającymi przeciwnikami, najczęściej atakujących parami lub w trójkę. Co prawda na większość trzeba znaleźć sposób (np. podłożyć im pod nogi bombę, albo zdmuchnąć z nich ogień za pomocą wiatru wywołanego pędzlem, by móc zadać cios), ale nawet pojedynki z bossami nie wymagają nieziemsko zręcznych palców.

Do tego niemal od samego początku można ominąć przeciwników symbolizowanych przez lewitujące po okolicy magiczne pergaminy. Kto ma ochotę walczyć i rozwijać postać, powinien dotknąć jednego z nich. Inni mogą sobie ten aspekt gry darować, a mimo to na luzie przejdą nawet i połowę gry. **Okami** się przeżywa, radość sprawia bieganie po lasach i w założeniu tej przyjemności ma nie uprzykrzać rozwiązywanie za trudnych zagadek, czy zbyt ciężkie walki. Trochę szkoda, bo patrząc na ilość broni oraz potencjał kry-

■ Często piszemy, że kochamy gry Capcomu. To nieprawda. Kochamy gry Clover. Hideki Kamiya stworzył RE2, Devil May Cry, Viewtiful Joe i Okami.

■ Zupełnie jak w VJoe należy uważać, by nie zmarnować magicznej mocy (w tym wypadku tuszu), bo na chwilę Amaterasu straci swoje moce i nie tylko nie skorzysta z pędzla, ale też z magicznych broni.



■ W mitologii japońskiej Amaterasu jest boginią, ale Clover oficjalnie podaje, że wilk jest bezpłciowy. Okazuje się, że takie życzenie autorów gry stało się zmorą tłumaczy walczących z zaimkami i było to tak trudne zadanie, że w wersjach przeznaczonych dla kilku europejskich krajów Amaterasu dla ułatwienia jednak została „kobietą".

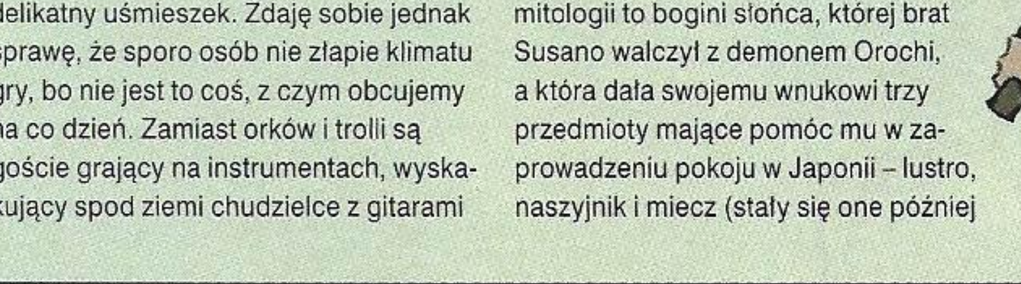
jący się w magicznym pędzlu, można było bardziej rozwinąć ten element. Był to jednak świadomy wybór Kamiyi, człowieka, który we krwi ma tworzenie gier ultratrudnych, wymagających godzin treningu (DMC i VJoe). Walki są po prostu jedną z wielu składowych **Okami** – gdyby chciano sprawiedliwie wszystkie bardziej rozbudować, gra rozrosłaby się do gargantuicznych rozmiarów i pewnie PS2 nie poradziłoby sobie z jej udźwignięciem. A jest co dźwigać. Nawet jeśli na pierwszy rzut oka wydaje się, że cel-shadowana grafika nie obciąża zbytnio konsoli. Wystarczy jednak zerknąć do ramki „Nie tylko ręcznie malowane", by szybko zostać wyprowadzonym z błędu.

→I NAJPIĘKNIEJSZA

Teoretycznie wiecie jak **Okami** wygląda – chociażby dzięki screenom zamieszonym na tych stronach, ale w tym przypadku idealnie sprawdza się stare hasło „to trzeba zobaczyć w ruchu". Popatrzcie zatem na shoty i spróbujcie wyobrazić sobie dolinę spowitą tajemniczą, morderczą, czarną mgłą, gdzie dookoła stoją uschnięte, martwe drzewa. Za jednym pociągnięciem magicznego pędzla kraina zieleni się, wypełnia tysiącem kwiatów, drzewa pokrywają się liśćmi, a z kryjówek wychodzą dziki, króliki i inne zwierzaki. Natężenie kolorów w **Okami,** mówiąc językiem kolokwialnym, wypala gałki oczne i wysadza mózgi. Jest dowodem na to, że wcale nie potrzeba potężnej technologii, by zachwycić wyglądem. Można być pewnym, że przy zachodzącym słońcu kraina obleje się ciemnopomarańczowym światłem, a w nocy, rozjaśniana blaskiem księżyca, stanie się przyjemnie granatowa. Widok wilka wyjącego do księżyca na tle zarysów gór i przy wiejącym wietrze (przedstawionym w postaci pojawiających się na niebie kresek) jest zniewalający, absolutnie zachwycający. Amaterasu jest genialnie animowana, porusza się bardzo naturalnie, jak prawdziwy wilk, a przy okazji nadano jej również cechy ludzie – często się „uśmiecha", a gdy czuje nieświeży oddech pijaka, krzywi się niczym człowiek. Bywa również złośliwa i potrafi usnąć, gdy rozmówca (może to być nawet boss) zbytnio się rozgada. Wprowadza to odrobinę ciepłego luzu i rozbawi nawet smutasów i sztywniaków. Na widok pijanej boskiej kozy, albo latającego kogutoorła trzymającego w dziobie wielką faję, na Waszych ustach z pewnością zagości delikatny uśmieszek. Zdaję sobie jednak sprawę, że sporo osób nie złapie klimatu gry, bo nie jest to coś, z czym obcujemy na co dzień. Zamiast orków i trolli są goście grający na instrumentach, wyskakujący spod ziemi chudzielce z gitarami i grubasy z bębnami. Niezrozumiałe mogą wydać się latające i zamrażające koła od wozu. Jest w tym coś pociągającego (jak we wszystkim, co nieznane), ale z drugiej strony – łatwiej wejść w bardziej naturalny dla europejskiego gracza świat Wind Wakera. Mało tego, pewnie niewiele osób wie, że Amaterasu w japońskiej mitologii to bogini słońca, której brat Susano walczył z demonem Orochi, a która dała swojemu wnukowi trzy przedmioty mające pomóc mu w zaprowadzeniu pokoju w Japonii – lustro, naszyjnik i miecz (stały się one później

Nie tylko ręczne malowanie

Długo zastanawiałem się czy Okami nie wpadło w pułapkę specyficznego wyglądu. Czy w „normalnej" formie prezentowałoby się równie dobrze? Zelda sprawdziła się zarówno w „dorosłej" oprawie, jak i w cel-shadingu. Tymczasem w sieci pojawił się wspominany przeze mnie w tekście film koncepcyjny i po jego obejrzeniu już nie mam wątpliwości. Widok wyrastających spod ziemi drzew i zieleniącego się terenu zwyczajnie szokuje. (http://gamevideos.com/video/id/5015). Tyle tylko, że PS2 nie byłaby w stanie udźwignąć takiej oprawy – już teraz ledwo sobie radzi przerzucając ogromne ilości polygonów, jednocześnie cieniując je i reagując na ruchy pędzla. Małego pop-upu i z rzadka zwalniającej animacji nie udało się już poprawić.

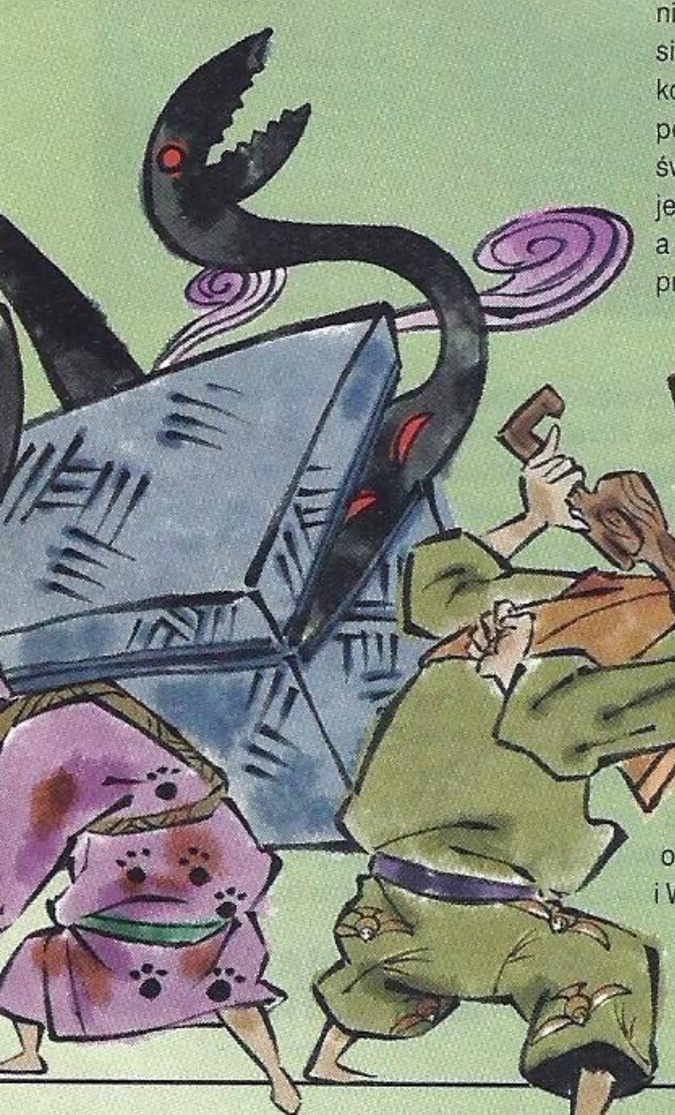


Potęga pędzla

Pokryj przeciwnika kropkami, by go „ostrzelać", namaluj mu bombę przed nogami, przetnij go szybkim mażnięciem, postaw przed nim kilka drzew, albo zdmuchnij go wiatrem. Zamień dzień w noc, lub na odwrót, połącz ogień z lodem, żeby się stopił i utworzył przejście, napełnij wodą naczynia i mechanizmy bambusowe otwierające przejście, namaluj pionową linię z wody, żeby powstał gejzer, który uniesie Amaterasu. Zwolnij czas i bezpiecznie przebiegnij przez pilnowaną przez strażników bramę, albo stwórz lianę, która przeciągnie Cię na drugi koniec przepaści, czy gdziekolwiek, gdzie będzie to możliwe. W razie potrzeby namaluj sobie most i ożyw uschnięte drzewa. Podłóż bombę, by energia jej wybuchu wystrzeliła gigantyczną windę kilka pięter wyżej, albo użyj jej do odpalenia działa czy rozwalenia ściany, za którą znajdziesz przejście. Podpal lont łącząc go z ogniem. Złap bluszczem wielkie przedmioty lub przeciwników, żeby ich podnieść. Namaluj na wodzie lilię, na której staniesz, żeby się nie utopić. Namaluj kolejną, by przejść na drugi brzeg, albo wspomóż się wiatrem, który uniesie kwiat wraz z wilczycą w odpowiednim kierunku. A na koniec domaluj gwiazdę na niebie, żeby przyzwać w ten sposób boskie zwierzę, od którego dostaniesz nową moc i zabawa zacznie się od nowa...
Szkoda tylko, że nie da się robić tego wszystkiego w absolutnie każdym, dowolnym miejscu. Nie namaluje się mostu byle gdzie, nie przetnie się każdej skały, ani nie wysadzi bombą ściany domu. Ale i tak jest super.

Nie potrafię powiedzieć, czy Okami jest ładniejsze od Wind Wakera, ale na pewno oprawa Zeldy spełniała trochę inne zadanie poprzez mocno podkreślony kontrast między dobrem a złem. Dzieło Clover „po prostu" pokazuje piękno i potęgę natury. Inna sprawa, że TAKIEJ gry jeszcze nie było!

symbolami władzy cesarskiej). W **Okami** Amaterasu z pomocą Susano właśnie tymi przedmiotami pokona głównego przeciwnika – demona Orochi. Sami widzicie, że zwyczajnie wielu smaczków fabuły nie zauważycie, ale z drugiej strony nie ma się czym martwić. Nawet nie zagłębiając się za bardzo w opowiadaną historię można dobrze się bawić. Tym bardziej, że nie ma tu zbyt wielu filozoficznych rozważań, ani siwobrodych morałów.



Za to jest aż za dużo gadania – **Okami** to aż półtora tysiąca stron tekstu. Po kilkudziesięciu godzinach słuchania pisków i bełkotu postaci tęskni się za ludzką mową. Co innego genialnie dopasowana muzyka. Gdy Amaterasu biegnie przez lasy i góry, towarzyszy jej utwór grany przez orkiestrę, z rytmicznie, szybko wybijanym na bębnach rytmem i kilkunastoma innymi instrumentami jak flet, trąbki i japońskie cuda, których nazwy i tak nikomu nic nie mówią. Całość brzmi tak, że aż chce się zerwać i samemu pobiec, a przy tym komponuje się z baśniowym klimatem, pomaga wyobraźni porwać gracza w inny świat. Jeśli w danym momencie nastrój jest smutny, taka będzie też muzyka, a jeśli zacznie się walka, natychmiast przyspieszy i nastawi bojowo.

→I OKAMI NIE ZELDA

Pomimo wyglądu i licznych nawiązań do japońskiej kultury, **Okami** nie było szykowana specjalnie na tamten rynek, gdzie zresztą nawet się nie sprzedała, chociaż dostała w prasie fantastyczne oceny. Famitsu przyznało grze prawie maksymalną ocenę (39/40), a więc o jedno oczko mniej niż dostała Okaryna i Wind Waker. Czy jednak słusznie? Czy naprawdę **Okami** nie zasługuje na najwyższą notę?

Ocarina of Time wystarczyły ciekawe walki, sensownie przedstawione podróże w czasie, genialna fabuła i kupa mini-gier – na przykład łowienie ryb (również występujące w **Okami**). Gra na Okarynie pozwalała chociażby na zmianę nocy w dzień, a tutaj taki sam efekt daje jedna z mocy pędzla (to samo dotyczy kontroli wiatru z Wind Wakera). Ujeżdżania Epony nie ma, ale wilk na koniu jeździć nie może – za to nie ma problemu z wożeniem na swym grzbiecie różnych postaci. Choćby Issuna, małego, ubranego w zielony kubraczek towarzysza podróży, służącego w wielu wypadkach radą (coś Wam to przypomina?). Inna sprawa, że Issun pełni rolę Daxtera z pierwszej przygody Jaka – Amaterasu (jak Link) nie mówi, tylko wydaje kilka dźwięków, więc nikczemnych rozmiarów koleżka prowadzi rozmowy za nią.

Oczywiście fenomen Zeldy nie sprowadza się do kilku elementów rozgrywki, ale jeśli na sucho porównywać serie, **Okami** nie ustępuje wielkiemu dziełu Miyamoto na krok – czasem będąc tuż za, a czasem przed. Clover Studios prześcignęli samych siebie (mowa o Viewtiful Joe) i dostarczyli dzieło wybitne, absolutnie niepowtarzalne. W przeciwieństwie do Zeldy, **Okami** ma spore szanse sprawdzić się na konsolach Nintendo. Na Dual Shocku, mimo najszczerszych chęci, nie radziłem sobie z pędzlem najlepiej i nieraz męczyłem się z namalowaniem banalnej bomby, czy stworzeniem mostu. Wii i DS wydają się idealne do rozwinięcia idei magicznego pędzla, przy czym należy pamiętać, że pewnie pociągnęłoby to za sobą konkretne dopieszczenie designu poziomów i wprowadziłoby trudniejsze walki z bardziej wymagającymi przeciwnikami, czyli wymagałoby więcej mocy obliczeniowej. Toteż na handheldzie Ninny Amaterasu kariery raczej nie zrobi.

Idąc tym tokiem rozumowania **Okami** nie mogło mieć lepszych walk, ciekawszych poziomów, gdyż wtedy pokazałoby, jak małe możliwości daje zabawa z pędzlem. Żądalibyśmy wtedy więcej freestyle'u w walkach (zamiast z góry narzuconych ciosów i combosów), większej ingerencji w zmianę otoczenia (sadzenie drzew, tworzenie górek), a z tym nie poradziłaby sobie „peesdwójka". Potencjał siedzący w magicznym pędzlu jest przeogromny i tylko pozostaje wierzyć, że uda się go wykorzystać w drugiej części na jakimś nextgenie.

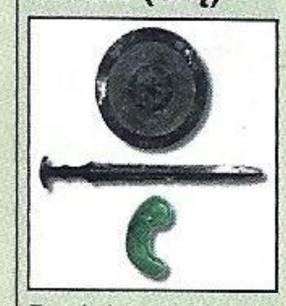
Okami jest tak bardzo dopracowane, tak głęboko przemyślane i, pomimo kserowania starych pomysłów, tak oryginalne, że ciężko znaleźć powód, by ocenić je na coś mniej niż dziesięć. Jest jak Viewtiful Joe – dopieszczone w każdym calu, ale w przeciwieństwie do „Jurka", gdzie raczej ciężko już cokolwiek poprawić, ma jeszcze ogromny, niewykorzystany potencjał, który przerasta możliwości konsoli Sony. Dlatego spokojnie poczekajmy z dziesiątką na część drugą, która, jeśli w ogóle powstanie i będą się nią zajmować Atsushi Inaba i Hideki Kamiya, ma szansę stać się rewolucją w świecie gier.

Mielu ■■

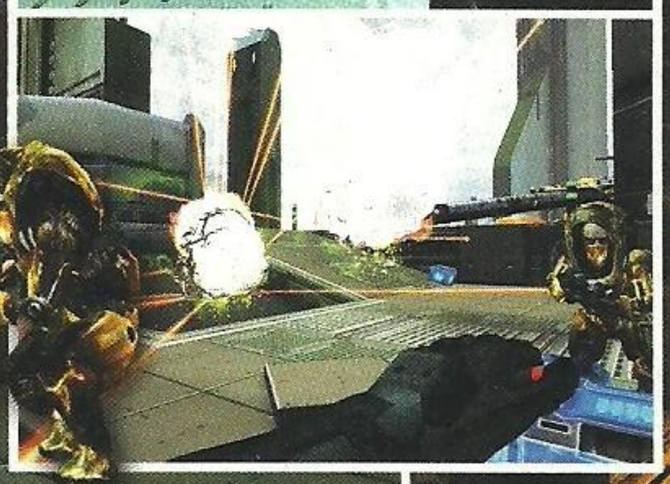
OCENA 9.7/10

JEDYNA W SWOIM RODZAJU. PONADCZASOWA.

BROŃ (SIĘ)



Trzy święte skarby Japonii, czyli święte symbole władzy cesarskiej, to ośmioboczne zwierciadło (symbol mądrości), miecz (symbol siły) oraz klejnoty (symbol rozumu i dobrodziejstwa). Wszystkie trzy związane są z boginią słońca Amaterasu. W Okami wykorzystano te przedmioty do podziału broni na trzy typu – odbijającą, dalekiego zasięgu i do walki z bliska. Do pierwszej zaliczają się lustra, najlepiej spisujące się jako tarcze. Miecz pozwala ładować ataki, ale jest najwolniejszy. Ja korzystałem najczęściej z naszyjników, bo chociaż najsłabsze, mogłem dzięki nim atakować z daleka (strzelając nimi jak z bicza). Bardzo podoba mi się patent z możliwością używania dwóch broni jednocześnie – umieszcza się je na szyi/grzbiecie wilka i z tyłu, w okolicy ogona. Zmieniają się wtedy ich zastosowania i tak na przykład naszyjnik zachowuje się jak broń palna i daje szansę zestrzelenia zbyt wysoko latających przeciwników.



WARPATH

WARPATH UDOWADNIA, ŻE NIE POTRZEBA ANI TALENTU, ANI SPECJALNYCH NAKŁADÓW PRACY, BY ROBIĆ I WYDAWAĆ GRY

Xbox | PC

- Wydawca: Groove
- Producent: Digital Extr.
- Liczba graczy: 1-16

GRAFIKA ■■■□□□□□□□
DŹWIĘK ■■■□□□□□□□
MIÓD ■■■□□□□□□□

DOBRE: Dobra lekcja jak szybko robić marne gry.
ZŁE: Przykład tej lekcji to zła gra.
BRZYDKIE: Tekstury z photoshopa. I cała reszta.

MATT: Uwielbiam Sonica, ale ta część niespecjalnie przypadła mi do gustu. Dlaczego? Sam nie wiem... Może dlatego, że Sonic jest strasznym pelonsem, nie ma spluwy, w tej grończyć dlateg . Może dlatego, że Sonic jest strasznym pelonsem, nie ma spluwy, w tej grończyć dlateg o coś mi tu nie gra i nie wystaasznym pelonsem, nie ma spluwy, w tej grończyć dlatego coś mi tu nwiłbymaasz w tej grończyć dlateg o mi tu nwiłbymaasz w tej grończyć dlateg o coś mi tu nie gra i nie wystaasznym pelonsem, nie ma spluwy, w tejgrończyć dlatego coś!

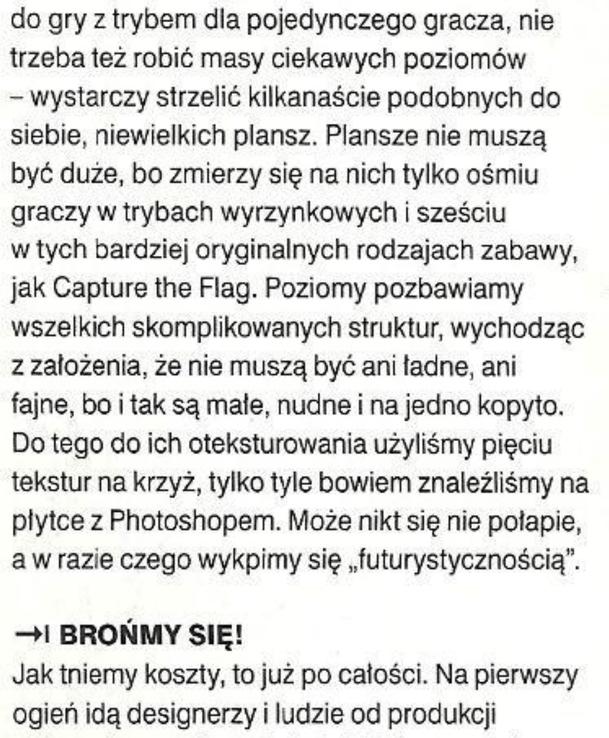
W konfliktach między posiadaczami pecetów a miłośnikami konsol, pada zawsze ten sam zestaw argumentów. Prędzej czy później, po wyższych cenach gier, braku myszy i klawiatury oraz braku polonizacji, ktoś wypunktuje, że miłośnicy pecetowych szlagierów mogą cieszyć się nimi znacznie dłużej, dzięki licznym społecznościom tworzącym dodatki. **Warpath** mógłby z powodzeniem udawać takiego właśnie darmowego moda, jednak okazuje się, że gra jest przedsięwzięciem komercyjnym, więc prześledzimy proces developerski (w razie gdybyśmy sami chcieli tworzyć takie gry).

→I ROBIMY FPSA

Na pomysł stworzenia FPSa wpaść łatwo – to obecnie chyba najgorętszy gatunek, jest więc szansa, że ktoś kupi naszą grę. Projekt nazywamy groźnie **Warpath** i zaczynamy produkcję. Na początek, jeśli nie potrafimy kodować, kupujemy gotowy silnik. Porządna gra FPS wymaga dobrego silnika, nie chcielibyśmy przecież, żeby śmiano się z autorskich rozwiązań napisanych przez naszego szwagra, który na co dzień programuje kasy fiskalne. Stawiając na sprawdzoną technologię decydujemy się na kombinację Unreal Engine 2X i Havok. Szwagier nawet ładnie wszystko ze sobą zintegrował, więc gra haczy się tylko czasami, jednak źle wpisał jakieś wartości i postacie za bardzo latają po trafieniu rakietą. Ale to najmniejszy z naszych problemów. Większym jest zapewne fakt, że powyższe zakupy skonsumowały 95 procent budżetu całego przedsięwzięcia. Jednak jest kilka metod pozwalających na przycięcie kosztów.

→I MULTIMAYHEM

Szybko okazuje się, że decydując się na kompletne pominięcie trybu dla jednego gracza, można zatrzymać kilka dolców w portfelu. Nie trzeba będzie wtedy specjalnie się wysilać jeśli chodzi o fabułę – wystarczy kilka stron tekstu



opowiadającego o konflikcie między trzema rasami i już odpadają koszty tworzenia scenek przerywnikowych i sensownego scenariusza. Nie ma scenek – niepotrzebny jest więc także dubbing, aktorzy, studio nagraniowe i cały ten majdan. Zapada decyzja, że jedyny głos będzie należał do komentatorki, w której to roli wystąpi szesnastoletnia anorektyczka. W przeciwieństwie do gry z trybem dla pojedynczego gracza, nie trzeba też robić masy ciekawych poziomów – wystarczy strzelić kilkanaście podobnych do siebie, niewielkich plansz. Plansze nie muszą być duże, bo zmierzy się na nich tylko ośmiu graczy w trybach wyrzynkowych i sześciu w tych bardziej oryginalnych rodzajach zabawy, jak Capture the Flag. Poziomy pozbawiamy wszelkich skomplikowanych struktur, wychodząc z założenia, że nie muszą być ani ładne, ani fajne, bo i tak są małe, nudne i na jedno kopyto. Do tego do ich oteksturowania użyliśmy pięciu tekstur na krzyż, tylko tyle bowiem znaleźliśmy na płytce z Photoshopem. Może nikt się nie połapie, a w razie czego wykpimy się „futurystycznością".

→I BROŃMY SIĘ!

Jak tniemy koszty, to już po całości. Na pierwszy ogień idą designerzy i ludzie od produkcji trójwymiarowych modeli. Dzięki durnowatej historyjce o trzech rasach wystarczy zrobić tylko trzy rodzaje postaci – każdy członek danej rasy wygląda identycznie. Aby zbytnio nie rozwodzić się nad bronią tworzymy po dwa jej rodzaje dla każdej z ras (wariacje na temat futurystycznego karabinu, shotguna, wyrzutni, snajperki, itp.), dodajmy wielki rzeźnicki nóż, zabójczy na bliskim dystansie (wedle fabuły „dostępny w każdym porcie kosmicznym"), i oto mamy arsenał i bohaterów. Co z tego, że wszystko jest brzydkie i nie robi najmniejszego wrażenia – grunt, że kolejny punkt programu odbębniony.

Single player, dobre sobie

Gdy zdecydujecie się dać szansę trybowi dla jednego gracza, Warpath usłużnie zapyta, z którą rasą trzymamy. Do wyboru są źli, biomechaniczni Ohmowie, szlachetna, strzegąca świętej planety rasa Kovos i Koalicja, czyli ludzie, którzy na planecie osiedlili się przypadkiem i nie wiedzą o co chodzi.

Walka toczy się o przejęcie kontroli nad podzieloną na hexy planszą. Jeden hex to jeden level, na którym zmierzą się dwie rasy. Na początku każda rasa kontroluje po pięć hexów, potem wybieramy, którego wroga chcemy zaatakować. Gdy wygramy potyczkę, przejmujemy kontrolę nad danym polem.

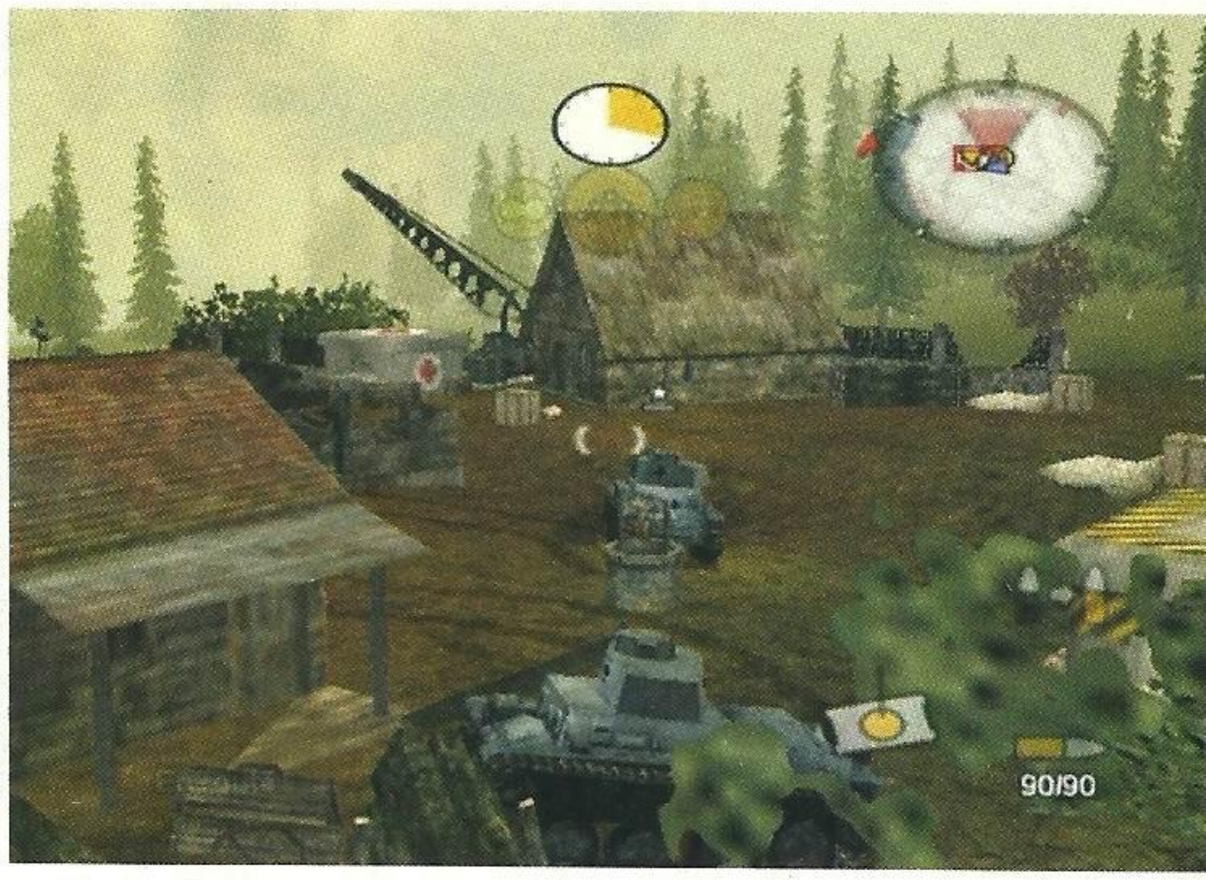
Niektóre pola, gdy przejmiemy już nad nimi kontrolę, otworzą przed nami możliwość korzystania z arsenału przeciwników (na początku jesteśmy ograniczeni do dwóch rodzajów broni naszej własnej rasy). Broń można także upgrade'ować podczas potyczek, zwiększając ich siłę i modyfikując funkcje.

→I OSTATNIE SZLIFY

Żeby nieco dopieścić nasz produkt, dodajemy jeszcze kilka rzeczy. Pierwszą z nich jest muzyka, której rolę świetnie spełni zerżnięta z netu stara składanka techno. Razem z anorektyczką i popierdywaniami naszych sześciu giwer stanowi to kompletną oprawę dźwiękową. Samotnikom wymyślamy raz-dwa specjalny tryb zabawy, w którym boty na czterech poziomach trudności będą z nami walczyć o planetę podczas kilkunastu potyczek. Przez chwilę nawiedza nas myśl, że może powinno dziać się w nim coś ciekawszego, gdyż gracze mogą mieć problemy ze znalezieniem innych miłośników naszego produktu, którzy będą chcieli grać w sieci, bo może mają Halo, ale odganiamy ją szybko. Na koniec piszemy na pudełku o tym, że nasza gra wcale nie jest nudna, brzydka, nieciekawa, nieoryginalna, że świetnie wykorzystuje silnik UT i Havok, że ma super arsenał, rozbudowany multiplayer i intrygujący tryb dla jednego gracza z ciekawą fabułą. Chociaż to wszystko kompletna bzdura.

Blizzard Beast ■■

OCENA 4.3/10
DŁUGO JESZCZE DO KOŃCA PARTII?



PANZER ELITE ACTIONS FIELDS OF GLORY

EKSTRAWERTYCZNA FORMA WIELOKROTNEGO SAMOBÓJSTWA

PS2 | Xbox | PC

- Wydawca: JooWood
- Producent: ZootFly
- Liczba graczy: 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Klimat i historyczne bitwy.
ZŁE: Jak amatorzy się biorą za konwersję...
BRZYDKIE: ...to nie może być ani bardzo dobrze, ani nawet ładnie.

MARCELLUS: Jak nas widzą, tak nas pokazują – Polska w PEA: FOG, to kraj biedny i zacofany, a wojsko ma źle uzbrojone, choć bohatersko rzucające się z przysłowiowymi szabelkami na czołgi. Mit może i głupawy, ale na pewno dobrze zakorzeniony w naszej martyrologicznej pamięci, która lubuje się w heroicznych klęskach. Tu sami możemy sobie tę klęskę zgotować, co raczej na pewno nie spodobałoby się wielkiej głowie rządzącej MENem i prawdopodobnie doprowadziło do zakazu dystrybucji. Co by mnie nawet specjalnie nie zmartwiło, ale tylko i wyłącznie dlatego, że gra jest słaba i brzydka.

Nie podobają się Ci rządy braci Kaczyńskich? Masz dość gadania o patriotyzmie i poświęceniu poprzednich pokoleń? Nie znosisz buraków-ministrów? Wkurzają Cię dziury w drogach i najchętniej wyjechałbyś z Polski na zawsze? Oto gra dla Ciebie! Tylko w nowym Panzer Elite dasz upust swojej frustracji i pokażesz, co myślisz o miłości do Ojczyzny. Jako dowódca niemieckiego czołgu zryjesz niejeden hektar polskiej ziemi, przejedziesz po gruzach polskich wiosek, zniszczysz dziesiątki polskich czołgów i powystrzelasz hordy polskich żołnierzy! Czy jakakolwiek inna gra pozwoli Ci na więcej?

→I INTERAKTYWNA LEKCJA HISTORII

Rzeczywiście, w Fields of Glory przyjdzie nam walczyć przeciwko Polakom, ale nie tylko. Produkt JoWood przenosi gracza na pola najsławniejszych bitew pancernych drugiej wojny światowej, ukazując walki z trzech perspektyw. Jako nazista przeprowadzimy Blitzkrieg na terenach Polski i Francji, a także dotrzemy pod sam Stalingrad. Wcielając się w żołnierza Armii Czerwonej weźmiemy udział w obronie tego ostatniego miasta i pokażemy Szkopom, gdzie ich miejsce. A na deser udowodnimy Europejczykom, że nie ma jak amerykańska technika. Wszystko to okraszone kartkami z pamiętników pomiędzy misjami, z których dowiadujemy się o wydarzeniach na froncie, a także nastrojach w armii. Niemiecki dowódca piszący o zaskoczonych „Polaczkach" i sukcesach na wschodnim froncie buduje niesamowity klimat. Ponadto kampanię rozpoczyna intrygujące intro posklejane z archiwalnych, czarno-białych filmów z dodatkiem lektora o charakterystycznym głosie – normalnie czułem się, jakbym „Sensacje XX wieku" oglądał!

Miłośników militariów ucieszy z pewnością kilkanaście autentycznych typów czołgów, którymi przyjdzie im pokierować. O każdym znajdą tutaj kilka zdań charakterystyki i trochę danych technicznych (grubość pancerza, prędkość maksymalna i tak dalej). Jednak mimo tak bogatej otoczki, Fields of Glory nie jest żadnym symulatorem. To zręcznościowa strzelanina TPP, z tym, że zamiast żołnierzyków są czołgi. Zależnie od wybranego poziomu trudności, pojazd gracza jest od kilku do kilkunastu razy wytrzymalszy od wrogich jednostek, a do tego może się naprawić i uzupełnić amunicję w licznych punktach na planszy. A pomimo opcji wydawania komend, strategii tu niewiele. Zresztą kompani nie grzeszą inteligencją i potrafią niekiedy utrudnić graczowi życie.

→I NA ZŁOM

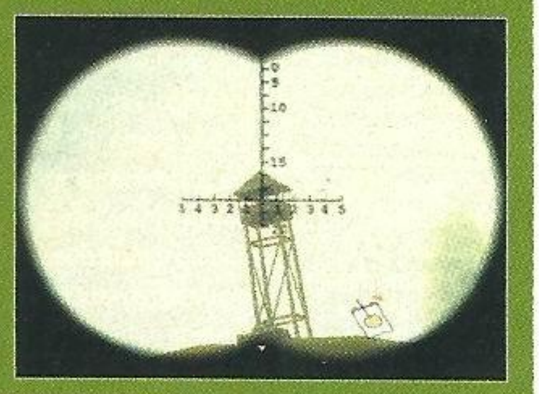
Mamy więc wesolutką strzelaninę w klimatach największej rzezi w historii ludzkości. Niby nic piękniejszego nie mogłoby nas spotkać, ale jednak jest sporo rzeczy, które nie pozwalają postawić tej grze wysokiej noty.

Przede wszystkim grafika – mamy do czynienia z konwersją z PC, do tego bardzo słabo przystosowaną do możliwości PS2. Paskudne jest tu wszystko, co można tylko sobie wyobrazić: proste obiekty, biedne efekty wybuchów, zawodząca fizyka, rozmyte tekstury i obrzydliwa mgła spowijająca wszystko, co leży dalej niż pięćset metrów od gracza. Co gorsza, mimo tak ubogiej oprawy, animacja często zwalnia. I naprawdę nie znalazłem niczego, co by usprawiedliwiało taki stan rzeczy. Po prostu konwersję powierzono amatorom i tyle z tego wyszło. Wprawdzie otoczenie jest w dużym stopniu podatne na zniszczenia (domy, drzewa, bazy), ale w praktyce prezentuje się to dość groteskowo. Obiekty przenikają przez siebie nieskrępowanie, albo wręcz przeciwnie – blokują się. Do tego dochodzą częste i długie loadingi, kompletnie nieusprawiedliwione skomplikowaniem grafiki, ale już w zupełności niekompetencją twórców.

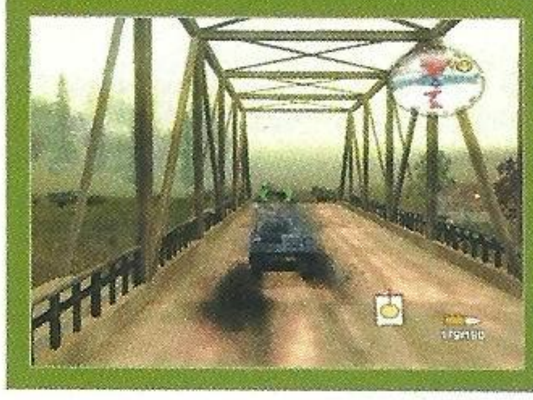
I jeszcze jedna rzecz mnie maksymalnie wkurzała w czasie gry. Misje składają się z kilku wytycznych i po wykonaniu każdej konsola automatycznie zachowuje stan gry. Na sprzęcie z twardym dyskiem się to sprawdza, ale nie na PS2. Wygląda to przykładowo tak, że wystrzeliwujecie śmiertelny pocisk w ostatni czołg wroga i w momencie, kiedy dosięga celu, ekran robi się czarny i rozpoczyna się autosaving. Jak to w przypadku kart pamięci bywa, dość czasochłonny. I tak kilka razy w ciągu jednej misji.

Mój przyjaciel czołg

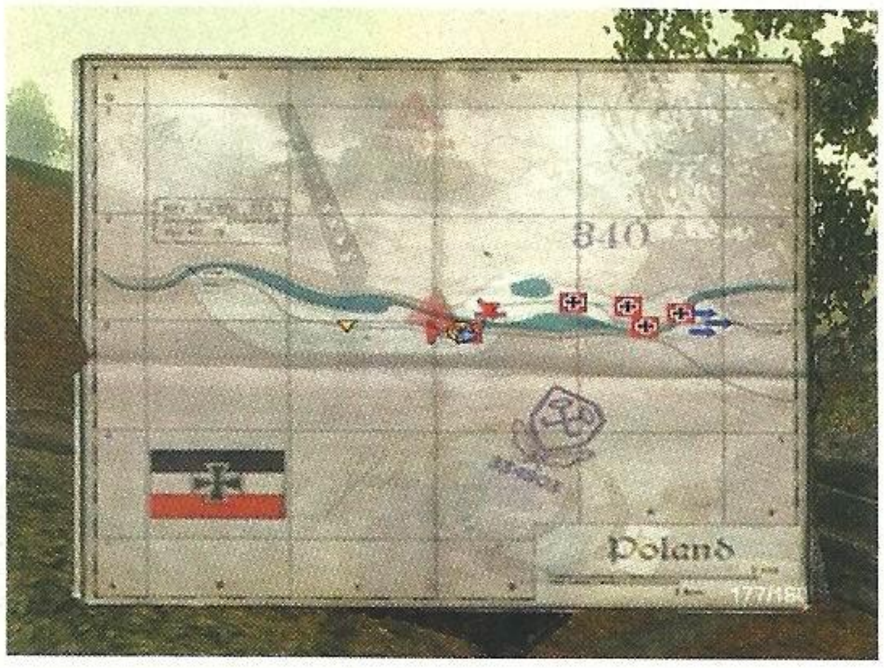
Mimo że to nie symulator, sterowanie czołgiem sprawia początkowo trochę trudności. Lewy analog odpowiada za jazdę, a kierunki nie są związane z pozycją kamery (czyli zawsze góra na padzie oznacza 'do przodu'). Prawa gałka zaś obraca wieżyczką. Trzeba jednak uważać, bo celownik na ekranie wskazuje żądany kierunek.



Nasz czołg jest generalnie wyposażony w działo oraz karabin. Amunicja do tego pierwszego jest ograniczona (konkretna liczba zależy od modelu), zaś tego drugiego można używać do woli. Siłę rażenia ma małą, ale przydaje się do oczyszczenia drogi z piechurów oraz niszczenia ciężarówek czy mostów.



Autorzy postanowili wnieść trochę życia do niosących śmierć metalowych puszek. Załoga czołgu jest przedstawiana graczowi z imienia i nazwiska, a w czasie misji słychać ich rozmowy. Nie ma to jak szydercze „Aufwiedersehen" po poszatkowaniu z karabinu biednych, źle uzbrojonych polskich żołnierzy.



Panzer Elite Actions: Fields of Glory nie jest grą tragiczną. Sterowanie jest stosunkowo przyjazne i bez bólu można rozwalić kilkanaście czołgów dziennie. A osiemnaście misji podzielonych na trzy kampanie nie jest liczbą małą. Trzeba się tylko uzbroić w wyrozumiałość dla niedoróbek i nie zwracać uwagi na ubogą oprawę wizualną. Z drugiej strony nie rozumiem po co mielibyście to robić, kiedy na rynku jest mnóstwo lepszych gier, także w klimatach drugiej wojny. No i po jednorazowym ukończeniu raczej nie bardzo jest do czego wracać, chyba że ktoś zechce zmierzyć się z grą na najwyższym poziomie trudności. Albo już kompletnie stracić wzrok.

Kaxi ■■

OCENA 6.0/10

LEPIEJ PRZEWRÓĆ STRONĘ

PIACH GRYŹĆ!

Jedną z niewielu odskoczni jest możliwość wezwanie na pomoc lotnictwa. Gracz może to uczynić określoną ilość razy w czasie konkretnej misji i raczej nie jest to liczba wysoka, więc lepiej zachować wsparcie na odpowiedni moment. Wtedy wystarczy przełączyć się na widok przez lornetkę i wskazać, które miejsce ma zostać zbombardowane, po czym rozkoszować się widokiem.

THE LORD OF THE RINGS THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH II

CZY ELEKTRONICY WYCHODOWALI KOLEJNĄ KACZKĘ ZNOSZĄCĄ ZŁOTE JAJKA?

X360 | PC

- Wydawca: EA Games
- Producent: EA LA
- Liczba graczy: 1 (4)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Świetne, intuicyjne sterowanie.
ZŁE: Niegrywalna w niskiej rozdzielczości.
BRZYDKIE: Chrupanie rujnuje epickość starć.

MATT: Dierżąc tak potężną licencję, jak spuścizna J.R.R. Tolkiena można zrobić naprawdę wiele i na tym polu EA faktycznie szaleje. Mieliśmy już przez ostatnie kilka lat dwa slashery i prosty, ale przyjemny erpeg na konsole, teraz konwersja drugiej części strategii z peceta na najpotężniejszą maszynkę na rynku. Prawda jest taka, że w RTSa zawsze lepiej będzie się grać na pececie głównie z powodu sterowania, bo joypad choćby nie wiem jak się starał nie będzie równie szybkim i intuicyjnym pointerem, niż poczciwa myszka. Niemniej jednak gra wygląda w HD prześlicznie i jeśli macie możliwość obejrzenia jej na dużej plaźmie lub elcedeku, polecam, bo orgia wizualna, jaką serwują maleńkie ludziki i otoczeniu dopieszczonych i wykonanych z wdziękiem tel jest przednia. Jeśli jednak chcecie w to grać, to chyba lepiej sprawić sobie pecetowi wersję. Tańsza no i ta myszka... Szkoda, że w grze nie znalazł się dodatek traktujący o powrocie Króla Nazguli, no ale nie można mieć wszystkiego. Generalnie – dobra, ale tylko dobra konwersja.

To pierwsza gra odkąd Electronic Arts wykupiło pełnię praw zarówno do filmowej trylogii o Śródziemiu, jak i książkowej spuścizny Tolkiena. W pierwszej części Battle for Middle-earth (tylko na pecetach) walki mogły toczyć się wyłącznie w okolicach i krajobrazach, które można było zobaczyć na ekranach kin, zaś w finalopodobnym erpegu (Władca Pierścieni: Trzecia Era) zasuwaliśmy po śladach filmowej drużyny. W Battle for Middle-earth II zyskujemy już nieco większą swobodę. Wydarzenia, w których przyjdzie nam wziąć udział w filmie w ogóle nie występowały, a w książkach są zaledwie wspomniane. I to bardzo pobieżnie. Oczywiście z jednej strony może to być frajda dla fanów, bo zobaczą te części Śródziemia, których jeszcze nie mieli okazji ujrzeć, ale z drugiej – ciężko znieść myśl, że ktoś dopisuje do wielkiego dzieła nowe rozdziały i to o jakości przeciętnego fanfika. Tyle że to „tylko" strategia czasu rzeczywistego, a przecież i dużo ambitniejsza Trzecia Era jakością opowiedzianej historii nie zachwycała.

No właśnie, Battle for Middle-earth II to klasyczny RTS, co niesie kolejną porcję obaw – dotychczas żadna strategia czasu rzeczywistego na konsolach nie była grywalna. Wiadomo dlaczego – przystosowanie sterowania do pada i przyzwyczajeń graczy nie jest sprawą prostą, a choć zrobienie konwersji z peceta jakiejś popularnej marki wydaje się dobrym pomysłem i jest łatwe do wykonania, to zrobienie dobrego interfejsu może i najczęściej sprawia programistom problemy. Nie tym

razem! W końcu ktoś wpadł na pomysł jak to wszystko rozsądnie rozplanować i chociaż nie jest to (z przyczyn oczywistych) tak intuicyjne, jak sterowanie myszką, to po tutorialu i kilku pierwszych misjach można już całkiem sprawnie zarządzać oddziałami i budynkami.

→I PÓŁNOCNY FRONT

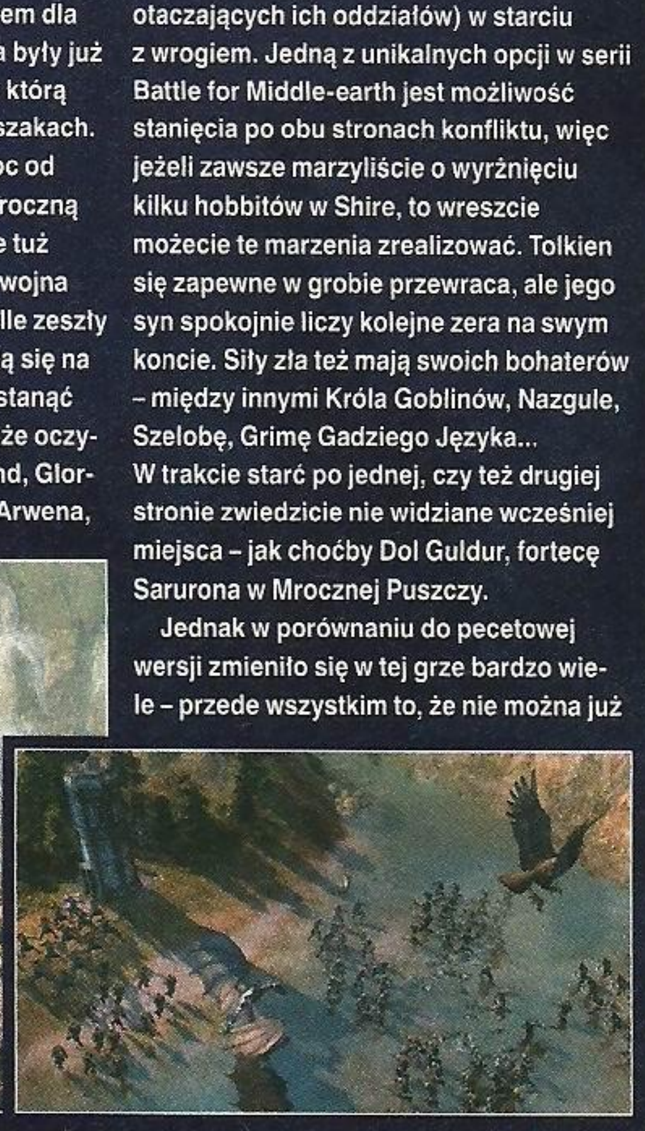
Jak wspomniałem powyżej, w Battle for Middle-earth II nie macie co liczyć na to, że zobaczycie Minas Tirith lub Helmowy Jar (no chyba, że na pojedynczych mapach – w kampanii w każdym razie nie). Co może być pewnym minusem dla fanów, ale, niestety, te wydarzenia były już zawarte w pierwszej części gry, w którą możecie zagrać wyłącznie na blaszakach. Tym razem los rzucił nas na północ od Isengardu, na tereny pomiędzy Mroczną Puszczą a Szarą Przystanią, gdzie tuż po przejściu Drużyny Pierścienia wojna zaczęła się na dobre, gobliny i trolle zeszły z gór, uruki Sarumana zapuszczają się na północ, a na przeciw nich muszą stanąć krasnoludy, elfy oraz ludzie. A także oczywiście bohaterowie tacy jak: Elrond, Glorfindel (którego w filmie zastąpiła Arwena, ale w grze powraca), Arwena właśnie, krasnolud Gloin – każdy z bohaterów ma swoje unikalne umiejętności, które znacznie zwiększają jego szanse (a często także otaczających ich oddziałów) w starciu z wrogiem. Jedną z unikalnych opcji w serii Battle for Middle-earth jest możliwość stanięcia po obu stronach konfliktu, więc jeżeli zawsze marzyliście o wyrżnięciu kilku hobbitów w Shire, to wreszcie możecie te marzenia zrealizować. Tolkien się zapewne w grobie przewraca, ale jego syn spokojnie liczy kolejne zera na swym koncie. Siły zła też mają swoich bohaterów – między innymi Króla Goblinów, Nazgule, Szelobę, Grimę Gadziego Języka...
W trakcie starć po jednej, czy też drugiej stronie zwiedzicie nie widziane wcześniej miejsca – jak choćby Dol Guldur, fortecę Sarurona w Mrocznej Puszczy.

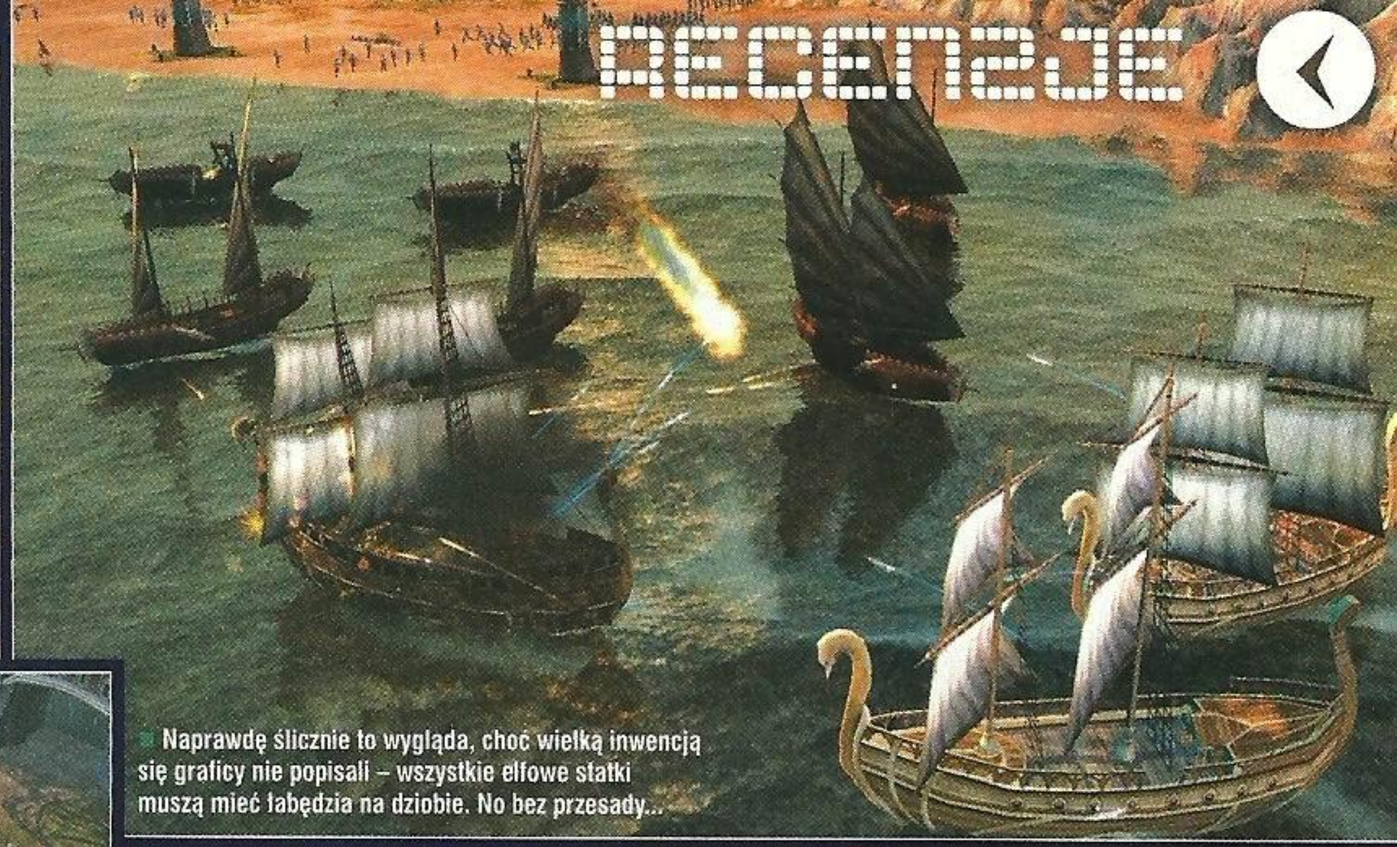
Skala starć momentami jest naprawdę przytłaczająca, a widoki niezapomniane. Tym bardziej, że gra usłużnie robi stop klatki. Znaczy się tego, chrupie ordynarnie po prostu.

Jednak w porównaniu do pecetowej wersji zmieniło się w tej grze bardzo wiele – przede wszystkim to, że nie można już wybrać jednej z sześciu dostępnych tam frakcji (trzech złych i trzech dobrych). Tutaj są one połączone, więc decydując się na złych dostajemy pod kontrolę zarówno gobliny z Gór Mglistych wraz z Shelobą, Sarumana z wargami i urukami z Isengardu, mordorskie orki z Nazgulami. Po stronie dobra walczą za to elfy ze wspomnianym Elrondem, krasnoludy pod wodzą Gloina oraz ludzie zachodu (Gondor i Rohan – Eomer, Aragorn i Gandalf z pomocą hobbitów), ale dla fanów nie do zniesienia może być fakt, że twórcy gry dość beztrosko przywrócili do życia Boromira, czego w zasadzie nic nie usprawiedliwia, bo i tak ludzie mają w tej grze największą liczbę bohaterów.

Wszystko to jest fajne pod warunkiem, że gustujecie w strategiach czasu rzeczywistego – budowaniu budynków i oddziałów, miażdżeniu wrogów przewagą liczebną

No dalej, pośmiejmy się wspólnie z wyglądu przeciwników. Plany naszej drużyny postarają się pokrzyżować złośliwe dzwonki, agresywne pół - garnki, denerwujący!





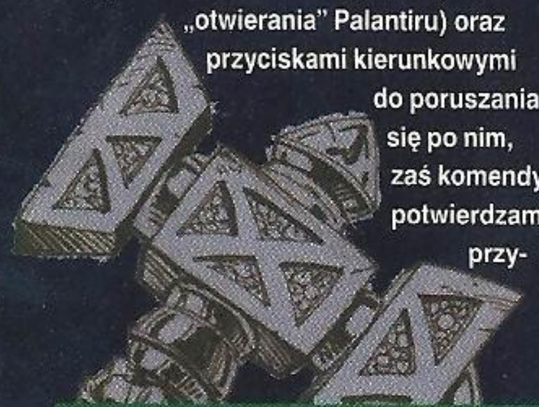
Naprawdę ślicznie to wygląda, choć wielką inwencją się graficy nie popisali – wszystkie elfowe statki muszą mieć łabędzia na dziobie. No bez przesady...

i nie przeszkadza Wam solidna porcja chaosu podczas starć, gdy ciężko jest zobaczyć jak idzie naszym oddziałom i bohaterom w mrowiu wrogów.

Oczywiście jest w tym wszystkim odrobina strategii, ale ze względu na to, że gra została jednak nieco uproszczona w stosunku do pecetowego oryginału, taktyka nakrywania wrogów czapkami sprawdza się zdecydowanie najlepiej. Jak zawsze.

→| PALANTIR WŁADZY

Akcją kierujemy się za pomocą Palantiru – dużego, okrągłego menu w lewym, dolnym rogu ekranu. Tam znajdziemy wszystkie bardziej zaawansowane polecenia dla jednostek lub budynków, a także opcje zarządzania i grupowania oddziałów oraz czary i specjalne ataki zarówno dla bohaterów, jak i normalnych jednostek. W odróżnieniu od wersji pecetowej, gdzie polecenia z menu wybieramy po prostu za pomocą myszki, tutaj posługujemy się głównie spustami na padzie (do „otwierania" Palantiru) oraz przyciskami kierunkowymi do poruszania się po nim, zaś komendy potwierdzamy przyciskiem A. W sumie daje to całkiem wygodne sterowanie, w którym jednocześnie możemy analogiem kierować kamerą i wybierać polecenia, zanim na przykład cel naszego ataku znajdzie się na ekranie. Co ciekawe, ekran jest wycentrowany na kursorze służącym do wybierania jednostek, co sprawia, że ich zaznaczanie jest o wiele łatwiejsze niż byłoby w przypadku kursora swobodnie przemieszczającego się po ekranie. Nadal oczywiście sterowanie wymaga pewnej wprawy, ale i tak jest najlepsze wśród konsolowych RTSów i sprawia, że gra się stosunkowo łatwo i przyjemnie, choć niejeden raz przeklinałem, gdy w ogniu walki nie zawsze udawało mi się wybrać tę jednostkę lub bohatera, którego chciałem.



→| PIĘKNO I BESTYJE

Trzeba uczciwie przyznać, że gra jest naprawdę ładna. Ładne są jednostki elfich łuczników napinających równocześnie swe potężne łuki, małe krasnoludy dzielnie wymachują toporami, gobliny zachowują się identycznie jak w filmie, a potężne trolle niezgrabnie ciskają olbrzymimi głazami. Krajobrazy też są niczego sobie – Rivendell i Szara Przystań zachowują elfowy klimat znany z filmu, są góry i rzeki, Mroczna Puszcza i tak dalej – wszystko ze smakiem i pasujące do estetyki znanej z filmów. Niestety jest tu jeden wielki zgrzyt, który poważnie utrudnia granie, a momentami nawet je uniemożliwia. Otóż podczas starć na naprawdę sporą skalę gra zaczyna niemiłosiernie chrupać. Gdy podczas niesamowitych bitew na ekranie kłębią się dziesiątki walczących elfów i orków, krasnoludy podciągają katapulty, trolle ciskają głazami, a bohaterowie zaczynają rzucać czary, czy używać innych specjalnych zdolności, a na dokładkę w powietrzu krążą Nazgule, gra potrafi momentami zatrzymać się na ułamki sekund, a generalnie chrupie bardziej niż byśmy chcieli. Czasami tak bardzo, że nie idzie trafić kursorem w wybraną jednostkę. To poważna skaza.

GRANIE NA ZWYKŁYM TELEWIZORZE MIJA SIĘ Z CELEM – NIE MOŻNA ROZRÓŻNIĆ JEDNOSTEK, A DOSTRZEŻENIE I WYBRANIE POJEDYNCZEGO BOHATERA W WOJENNEJ ZAWIERUSZE, WŚRÓD TŁUMU GOBLINÓW I ORKÓW GRANICZY Z CUDEM. TYLKO HDTV.

Jeżeli macie wyświetlacz, który obsługuje HD, gra zaprezentuje się w pełnej krasie i będzie bardzo grywalna. Niestety, granie na zwykłym telewizorze mija się z celem – nie można rozróżnić jednostek, a dostrzeżenie i wybranie pojedynczego bohatera w wojennej zawierusze, wśród tłumu goblinów i orków, graniczy z cudem. To sprawia, że w Battle for Middle-earth II najlepiej grać na dużym LCDku, przynajmniej 26 calowym.

Udźwiękowienie za to jest dokładnie takie, jakiego można się było spodziewać – mnóstwo od nowa zaaranżowanych kawałków z soundtracku filmów, pogadujące przy każdym wybraniu lub wydaniu rozkazu jednostki, szczęk oręża, łoskot walących się murów itd., itp. A na dokładkę Hugo Weaving jak Elrond-narratror. Jest dobrze, choć po tysięcznym potwierdzeniu rozkazu przez jeden z moich oddziałów zacząłem tęsknym wzrokiem szukać jakiejś wygodnej papierowej torebki.

Osobiście nigdy nie byłem zwolennikiem tego typu gier na konsolach, więc Battle for Middle-earth II, pomimo wysokiej jakości wykonania, nie do końca mnie przekonało. Dwie dość długie kampanie, dodatkowe mapy oraz możliwość gry w sieci, to mniej niż dostajemy na pececie, ale być może wśród posiadaczy X360 też są jacyś fani RTSów, którzy skuszą się na produkt EA. Nadal twierdzę, że RTSy zawsze lepiej będą się czuły na pecetach i nic tego nie zmieni dopóki ktoś nie wymyśli innego sposobu sterowania. Może na przykład Wii-lot spełni to zadanie?

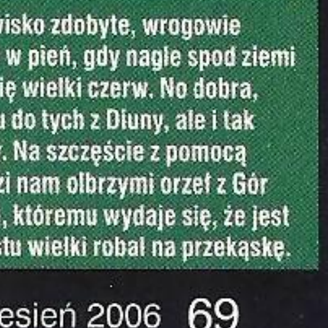
Marcellus ■■

OCENA 7.9/10

NAJLEPSZY RTS NA KONSOLACH. NO I CO?

PO PROSTU RTS

Jak to w RTS'ach bywa, gra przypomina olbrzymią grę w kamień, nożyce, papier. Jedne oddziały są mocne przeciwko piechocie, inne słabe przeciwko konnicy, jeźdźcy padają pod ciosami pik, a piechota ulega łucznikom. Wszystko polega na tym, żeby dobrze wybrać kto ma kogo atakować, choć oczywiście w zamieszaniu ciężko jest zapanować nad poczynaniami swoich wojów, tym bardziej, że wróg dość rzadko chce nam pomóc i raczej nie stoi bezczynnie, gdy nasza konnica beztrosko wyrzyna mu łuczników. Do tego wszystkiego dochodzą maszyny oblężnicze, czy niemalże czołgi krasnoludzkie oraz olbrzymie trolle i giganci, czy też bohaterowie ze swoimi magicznymi i specjalnymi zdolnościami – Sheloba potrafi swym jadem załatwić niemal każdego wrogiego bohatera, a Nazgule sieją strach w szeregach oddziałów przeciwnika.



Nie będzie goblin pluł nam w twarz ni dzieci nam goblinił!

Pewną innowacją jest pojawienie się w kampanii wydarzeń skryptowanych oraz ukrytych celów misji, które pojawią się w dzienniku dopiero, gdy je przez czysty przypadek wykonamy. Już w pierwszej misji, w której musimy obronić Rivendell przed atakiem goblinów i trolli oraz zniszczyć ich bazę, po wykonaniu głównego zadania musimy pokonać niespodziewanego przeciwnika, który w pewnym momencie dosłownie wyskakuje spod ziemi.

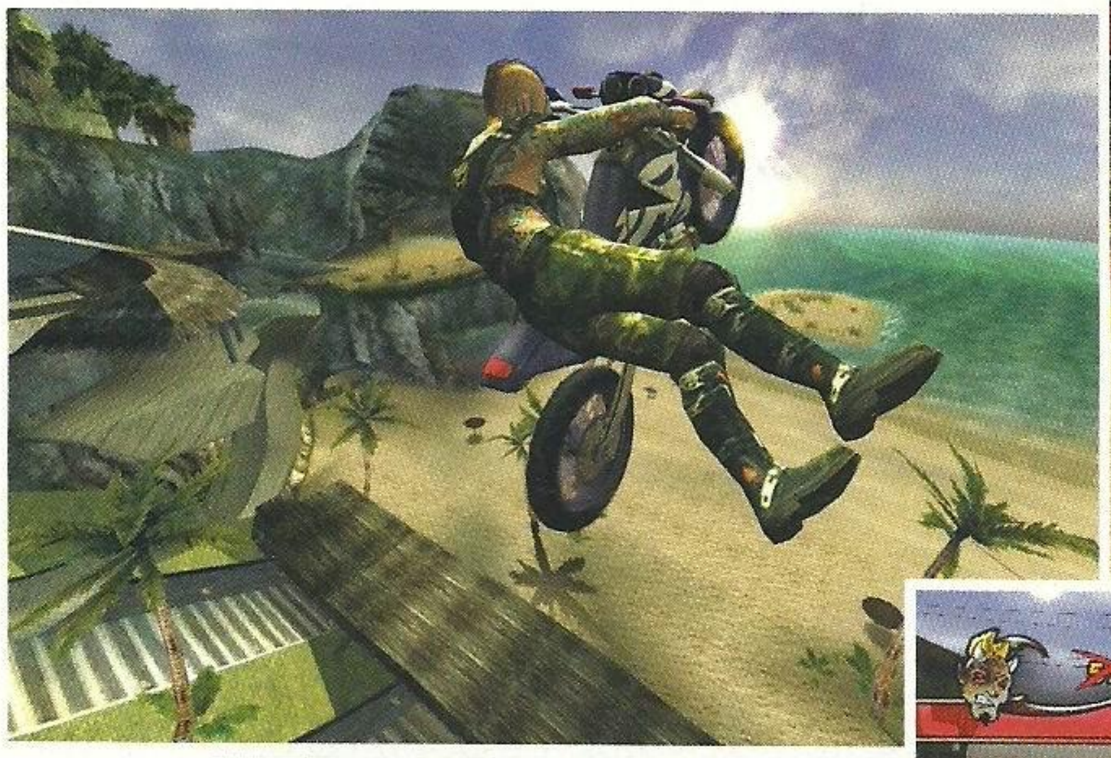
■ Na początek przebijamy się przez oddziały zwiadowców do Rivendell. Z Glorfindelem na czele nie jest to żaden problem – dzielny elf wycina gobliny aż miło. Po drodze zbieramy niedobitki zaatakowanych przez gobasy elfów i już jesteśmy u bram siedziby Elronda.

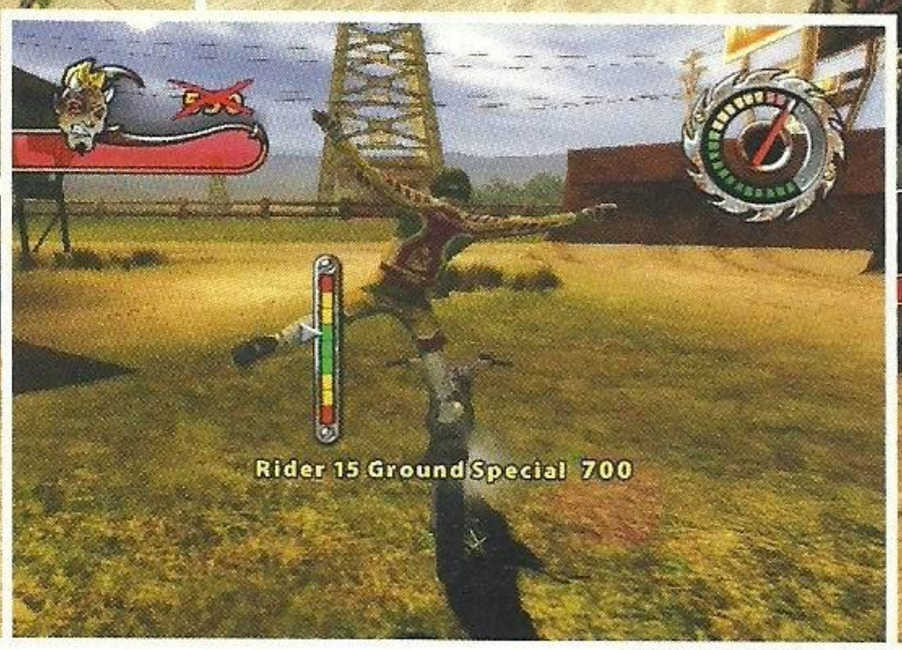
■ Meldujemy się u Elronda, dostajemy też pod swoje skrzydła krasnoluda Gloina, a po chwili nadciąga Arwena z kawalerią i już mamy nadmiar bogactwa bohaterów... Zanim zdążymy dobrze poznać ich możliwości nadciąga pierwsza fala atakujących.

■ Gobliny i trolle wyrżnięte, pierwsze poziomy doświadczenia bohaterów zdobyte, a dodatkowe oddziały niezawodnych elfich łuczników wybudowane. Można ruszać w poszukiwaniu wrogiego obozu, który, co za bezczelność, ulokowany jest niemalże pod samą bramą Rivendell.

■ Zaczyna się lekki chaos – ciężko na pierwszy rzut oka rozróżnić piechurów od łuczników, a wyłuskanie z kłębiącego się tłumu poszczególnych bohaterów też nastręcza nieco problemów, ale to pierwsza bitwa, więc po prostu nie można przegrać – mamy przewagę liczebną.

■ Obozowisko zdobyte, wrogowie wyrżnięci w pień, gdy nagle spod ziemi wyłania się wielki czerw. No dobra, daleko mu do tych z Diuny, ale i tak jest spory. Na szczęście z pomocą przychodzi nam olbrzymi orzeł z Gór Mglistych, któremu wydaje się, że jest to po prostu wielki robal na przekąskę.





■ Jeśli sprowadzam dzięki temu apokalipsę, to zaiste nie wiem, jakim sposobem, a jeśli nie, to po co w ogóle Diabłu szaleni motocykliści?

CRUSTY DEMONS

SYMULATOR NABIJANIA GUZÓW I ŁAMANIA GNATÓW?

Życie osób zajmujących się sportami ekstremalnymi nie jest łatwe. Składa się z bólu, kontuzji, złamań, wybić, rozcięć, pęknięć i szeregu innych niemiłych rzeczy. Dodatkowo może dość szybko i gwałtownie się zakończyć, kiedy amator mocnych wrażeń przeliczy się w swojej ocenie sytuacji. **Crusty Demons** opowiada o bandzie szaleńców, którzy po śmierci podczas nieudanych ewolucji, trafiają przed oblicze samego Diabła. Szatan, jak to ma w zwyczaju, podsuwa im cyrograf do podpisania – zapewni chłopakom nieśmiertelność, jeśli tylko zgodzą się dla niego jeździć. Koncepcja absurdalna, ale gry video rządzą się swoimi prawami.

→I MEAN MACHINE

Na początku z dostępnej załogi wybieramy najbardziej nam odpowiadającego szaleńca. Mamy tu zarówno kilka zmyślonych postaci, jak i prawdziwych członków ekipy Crusty Demons. Czeka nas także wybór motocykla. Zarówno zawodnik, jak i maszyna, opisani są osobnym zestawem statystyk – motocykl ma takie współczynniki jak wheelie, nitro, obrót, czy prędkość maksymalna, podczas gdy nasz kolo charakteryzuje się takimi cechami jak lot, triki czy „kierowalność". Jeśli zastanawiacie się dlaczego dla motocykla i zawodnika jest osobny zestaw statystyk, spieszę z wyjaśnieniem. Otóż nasz zawodnik podczas wypadku spada z maszyny. Kiedy jedziemy na motorze, liczą się statystyki maszyny, kiedy natomiast wylatujemy z siodełka (co możemy także zrobić w dowolnym momencie wciskając „czarny") zaczynamy sterować zawodnikiem w powietrzu, i to właśnie od jego współczynników zależy, jak daleko uda mu się polecieć, jak będzie reagował na nasze poczynania w locie, itp. Oczywiście taki lot kończy się zaliczeniem porządnej gleby. Gra wypunktuje nam, jakich to złamań i obrażeń wewnętrznych doznał nasz podopieczny, nie omieszka też obliczyć utraty krwi. Zawodnicy są nieśmiertelni, ale to nie znaczy, że nie mogą sobie zrobić krzywdy, hehe. Obijanie naszego motocyklisty jest bardzo zabawne... przez chwilę. Potem zaczynamy zauważać, że nie ma specjalnego związku między uderzeniem, a rodzajami obrażeń (można wystrzelić gościa głową prosto w mur, a zamiast obrażeń szyi złamie sobie nogę). Niedługo później okazuje się, że nasz gostek fruwa częściej, niż byśmy tego chcieli, ponieważ wystarczy o coś zawadzić motocyklem, by spowodować wypadek. Do tego sterowanie nie najlepiej rozwiązano. Motocyklem przyspieszamy za pomocą przycisku A, podczas gdy turbo przyporządkowane jest pod „biały". Niestety – ilość przypadków, w których zamiast przyspieszyć motorem, katapultujecie swego ziomka w powietrze omyłkowo wciskając „czarny", będzie w tej grze szła w setki, nie ręczę więc za stan pada.

→I CRUSTY HAWK FREESTYLE PRO

Gra skonstruowana jest podobnie do wszystkich innych gier o sportach ekstremalnych. Mamy tu plansze, na których spotkamy różne postacie wyznaczające nam zadania do zaliczenia. Po odbębnieniu wystarczającej ich liczby uzyskujemy dostęp do następnego poziomu, a za zaliczane zadania gra wypłaca nam rozmaite bonusy, jak zdjęcia, nowe motocykle, itd. Przyznacie, że pełen standard. Jeśli jednak myśleliście, że Diabeł ma jakiś głębszy cel w całej tej zabawie, to okrutnie się pomyliliście. Nie widzę specjalnego związku między naszym przełożonym, a zlecaną przez prostytutkę misją rozjeżdżania nieuczciwych alfonsów, dla których pracowała. Podobnie sprawa ma się z zawodami, w których musimy natrzepać odpowiednią ilość punktów, czy też wyścigami. Wiele zadań wymaga też od gracza wystrzelenia kierowcy z siodełka i, przykładowo, rozbicia ogromnych kręgli.

→I POŁAMANIA KOŃCZYN...

Same plansze są niewielkie i nudne, choć oczywiście pełne hopek, ramp i innego złomu, który zalega zazwyczaj na poziomach w tego typu grach. W założeniu chodzi o to, żeby gracz miał gdzie wykonywać ewolucje, ale system trików jest tak do bólu przeciętny, że będziecie chcieli unikać go jak ognia. Mamy tu niewielką ilość zagrań, a motocykl to nie deskorolka, więc sterowanie i kamera, w połączeniu z charakterystyką prowadzenia maszyny, odbiera wszelką radość z zabawy. Mimo że towarzyszy nam fajny soundtrack, niewiele dobrego można powiedzieć o oprawie. Dźwięki są dość przeciętne, natomiast grafika, mimo iż płynna, nie robi najmniejszego wrażenia. Na poziomach często powtarzają się tekstury oraz obiekty, jak np. piesi. Modele postaci i stopień skomplikowania otoczenia to także nic wybitnego.

→I ...I NARA

Gra nie jest ani ładna, ani długa, ani ciekawa. Jedyny „odkrywczy" patent to wystrzeliwanie naszego motocyklisty i rozbijanie go o elementy otoczenia, jednak i to dość szybko się nudzi. A i tak został zerżnięty z FlatOut. Zadania to w większym lub mniejszym stopniu zrzynki z innych tego typu gier, co w połączeniu z kiepskim systemem czesania trików raczej odrzuca, niż wciąga. Jest wiele fajniejszych gier o sportach ekstremalnych, lepiej zrobicie rozglądając się za nimi.

Blizzard Beast ■■

OCENA 5.2/10

DEBILNI JEŹDŹCY APOKALIPSY

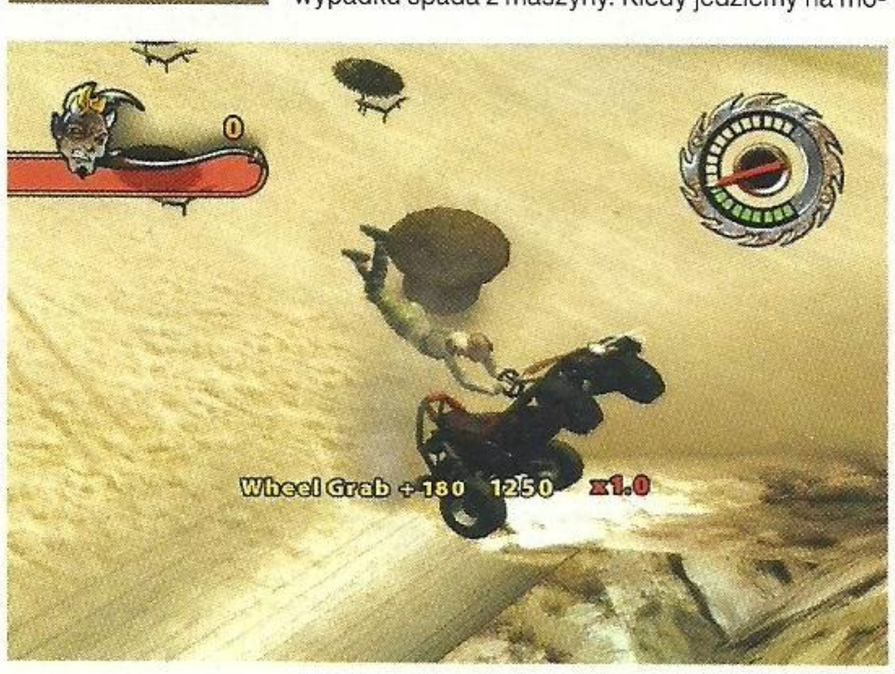
Xbox

- Wydawca: Red Mile
- Producent: Climax
- Liczba graczy: 1-2 (6)

GRAFIKA ■■■■■□□□□
DŹWIĘK ■■■■■■□□□
MIÓD ■■■■■□□□□

DOBRE: Fajne przez kilka chwil wypadki, sountrack.
ZŁE: Sterowanie, nuda, nierówny poziom trudności.
BRZYDKIE: Marne, powtarzające się tekstury, plansze i proste obiekty.

GULASH: No sorry, ale jak gra, w której rojzjeżdża się alfonsów może być słaba, co? A w dodatku na motorach, na zlecenie samego diabła? No dobra, debilnie to brzmi na maksa, przyznaję, ale ja przy Krostach bawiłem się nawet, nawet. Choć gra jest oczywiście średniacka i z pewnością znajdziecie wiele innych tytułów, na które wcześniej nie zwróciliście uwagi. Nie kupować.



CHRUPKIE DEMONY

Jakkolwiek głupio nie brzmiałaby ta nazwa po polsku, tak właśnie nazywa się grupka szalonych motocyklistów, którzy nie bojąc się śmierci, wyczyniają rozmaite ewolucje ku uciesze gawiedzi. W grze znajdziecie kilku członków tej ekipy. Być może powiedzą Wam coś takie nazwiska, jak: Seth Enslow, Kenny Bartram czy Ronnie Faisst – jeśli jesteście fanami tego typu zabaw, ich obecność w grze na pewno poczytacie za plus. Szkoda tylko, że jakość tej pozycji pozostawia nieco do życzenia – taki Tony Hawk trafił ze swoim nazwiskiem na grupkę znacznie lepszych i zdolniejszych programistów.

TEEN TITANS

„Tytani, wio!" – takie oto hasło rzucane przez Robina zagrzewa ekipę do walki.

PS2 | GCN | Xbox

- Wydawca: THQ
- Producent: A2M
- Liczba graczy: 1-4

GRAFIKA ■■■■■□□□□□
DŹWIĘK ■■■■■■□□□□
MIÓD ■■■■■□□□□□

DOBRE: Jedyny słuszny sposób wykorzystania tej licencji, multi dla 4 graczy.
ZŁE: Chaos, za duży chaos na ekranie.
BRZYDKIE: Nie za ładne to wszystko, ale kolorowe...

MATT: Chodzone bijatyki mają swoją moc gdy do zabawy zasiądzie kilku graczy. Dla 4 osób Tytani okażą się fajną party-game i niezłą rozrywką. W innym wypadku... Bueerk.

TOMO COTU IUNO MAMORIYO...? TEEN TITANS!*

Jakoś trudno mi sobie wyobrazić wśród czytelników tego magazynu osoby kojarzące ekipę Młodych Tytanów, których przygody można śledzić w każdą niedzielę o 10 rano na kanale Cartoon Network. Tak się jednak składa, że z przyczyn niezależnych ode mnie serial śledzę na bieżąco i mogę co nieco powiedzieć także o grze.

→I ROBIN BEZ BATMANA

Młodzi tytani to ekipa nastoletnich superbohaterów, którym przewodzi właśnie Robin – jeszcze zanim poznał Mrocznego Rycerza i razem zaczęli oczyszczać Gotham z plugastwa, młodzieniec zebrał nietuzinkową ekipę, wspólnie wybudowali imponującą Wieżę Tytanów i stamtąd zaczęli ratować świat. Wśród ich przeciwników znajdują się takie tuzy, jak (tłumaczenie polskiego Cartoon Network) Spopielacz, Brat Krwiak, Ojciec Dyrektor (!), a także arcyrywal Robina i przestępca stulecia – skrywający straszliwą tajemnicę Slajd.

Oczywiście większość z tych postaci spotkamy w grze, a także na swój sposób wykorzystamy, ale o tym za chwilę. Ach, nie przedstawiłem pozostałych Tytanów. Oprócz Robina udział biorą Cyborg – opancerzony osiłek o złotym sercu, Gwiazdka – latająca i naparzająca fireballami kosmitka, Raven – tajemnicza przedstawicielka dziwnej rasy kotoludzi potrafiąca zakrzywiać czasoprzestrzeń i tworzyć czarne dziury (nie, naprawdę nie ja to wszystko wymyśliłem, ja tylko o tym piszę), a także Bestia, zielony mikrus potrafiący zmieniać się we wszelkie zwierzęta.

→I MJENSO

Story Mode zaczyna się z przytupem – oto Młodzi Tytani zostają wessani do gry video i by się z niej wydostać, muszą pokonać głównego bossa. Dalej jest już standardowo – **Teen Titans** to klasyczny beat'em up, czyli zasuwamy przed siebie naparzając do wszystkiego, co się rusza. A że zasuwa cała ekipa, czyli pięcioro Tytanów, między którymi można przełączać się przy pomocy krzyżaka na padzie, to robi się nawet zabawnie. Jest wesoły chaos, podczas którego gracz usiłuje wcelować piąchą lub kopniakiem, czy odpalić kombosy, specjale strzelają przez cały ekran, no po prostu na ekranie dzieje się wiele. Ale kamera niekoniecznie pokazuje najlepszy wycinek terenu, animacja potrafi się ześlimaczyć, a zabawa przerywana jest dosłownie co kilkanaście sekund, by gra mogła podać nam kolejny fragment scenariusza. Całość robi się monotonna po pięciu minutach, słowo honoru. Lepiej bawiłem się przy trzech częściach Żółwi Ninja wydanych przez Konami.

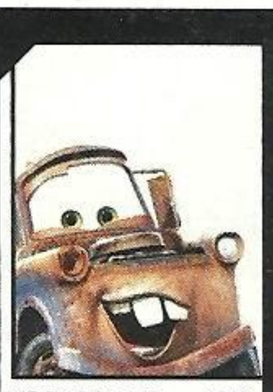
Drugim trybem jest po prostu versus, wielka młócka na arenie. I tutaj w sukurs przychodzą wszelkie postacie ze świata Tytanów – odblokowawszy je przechodząc Story Mode otrzymujemy pokaźną liczbę 36 zawodników, którzy z chęcią będą uczestniczyć w wielkiej masherce. Jako party game może i się sprawdza, ale osobiście znam mnóstwo lepszych gier na imprezy.

Sytuację ratuje fakt, że **Teen Titans** jest grą niskobudżetową i sprzedawaną w obniżonej cenie – za flotę oscylującą w okolicach platynki można już jakiemuś młodziakowi z rodziny zrobić przyjemność, nie narażając się przy tym na bankructwo. Bo to w gruncie rzeczy gra dla fanów serialu, którzy nie skończyli jeszcze dwunastu lat – nie za trudna, mało ambitna i nie za fajna, ale w miarę dobrze korzystająca ze swojej licencji.

Gulash ■■

* Fragment japońskiego tekstu utworu tytułowego, nagranego przez PufyAmiYumi. Fachowy to kawałek.

OCENA 5.9/10
DLA MAŁOLETNICH FANÓW MŁODYCH TYTANÓW



PS2 | GCN | Xbox | PC

- Wydawca: THQ
- Producent: Rainbow St.
- Liczba graczy: 1-2

GRAFIKA ■■■■■■□□□□
DŹWIĘK ■■■■■■■□□□
MIÓD ■■■■■■■□□□

DOBRE: Długa, rozbudowana, mnóstwo mini zadań oraz extrasów.
ZŁE: Brak poczucia pędu, błędy w kodzie gry, słabe powerslide'y.
BRZYDKIE: Zygzak McQueen? Marek Marucha? Wiesio i Czesio? Buerk.

GULASH: Zdecydowanie lepsza pozycja niż Teen Titans. O ile małolat bawi się samochodzikami...

CARS

■ Kto wie, być może jednym z powodów, dla których gra tak płynnie i szybko pomyka jest fakt, że autorzy poprowadzili jej akcję głównie przez pustynie i kaniony.

MIŁA NIESPODZIANKA PROSTO OD ŚPIĄCEGO WALTA

Cars to żywy dowód na to, że jeśli się chce, można zrobić grę głęboką, rozbudowaną i taką, w której ciepła licencja jest tylko miłym dodatkiem. Ładna oprawa, otwarty świat, porządne bonusy, świetna muzyka, blisko osiem godzin zabawy – czasem aż ciężko uwierzyć, że to jeszcze jeden z tych tytułów, z którymi autorzy pędzą na złamanie karku, aby premiera odbyła się równo z filmem.

→I MÓW MI BEEMNA

Świat gry wypełniony jest gadającymi samochodami, ale to już wiecie, ot, choćby po pierwszym spojrzeniu na roześmiane gęby jeżdżących maszyn. Fury mają własne osobowości i marzenia, zaś głównym bohaterem tej lekkiej historyjki jest Lightning McQueen – czerwone auto sportowe i jednocześnie najmłodszy uczestnik profesjonalnych wyścigów samochodowych. Pech sprawia, że podczas wielkiego rajdu McQueen rozbija się na totalnym zadupiu, gdzieś na końcu świata. A dokładniej – w wiosce o nazwie Radiator Springs. Młodzik na tor chwilowo nie wróci, świat o nim zapomina, a jedyne co mu pozostaje, to przyzwyczaić się do nowego miejsca.

To właśnie na terenie Radiator Springs (a także Ornament Valley) toczyć się będzie akcja Cars oraz wszystkie misje, które przygotowali McQueenowi autorzy gry. Każda, po prostu każda misja skupia się na wyścigu z innymi samochodami o pierwsze miejsce, jednak oprócz tego znajdziecie mnóstwo mini gier polegających na zbieraniu bonusowych śmieci, a także ukrytych nagród w postaci filmów. Ktoś odważniejszy mógłby nazwać Cars okrojonym Grand Theft Auto – tu również można się swobodnie włóczyć po świecie i generalnie dobrze bawić z lokalną ludnością (samochodowością?!), bez obowiązku zaliczania misji scenariusza. Aby wczuć się w fabułę gry nie musicie znać filmu. Akcja grywalnego Cars dzieje się dosłownie w chwilę po tym, jak wyszliście z kina i jest czymś w rodzaju nowego epizodu.

Kilka rzeczy potrafi jednak skutecznie popsuć humor. Po pierwsze, niedoróbki w kodzie gry. Pomijam niewidoczne ściany, które dbają o to, aby samochód nie jechał tam, gdzie nie powinien. Wkurzające są wszystkie te momenty, kiedy auto utyka w budynku (!), dystrybutorze paliwa (!!) lub innym samochodzie (!!!) i nie potrafi się z niego wydostać. Na szczęście takie akcje nie zdarzają się nagminnie, ale czujcie się ostrzeżeni. Cars nie zaskoczy Was również poziomem trudności – nie, jeśli ograliście wcześniej Burnouta, GT, Ridge Racera i inne topowe ścigałki. W Cars trzeba naprawdę mocno się postarać, aby dotrzeć na metę jako ostatni, choć pod koniec gry potrafi być gorąco. Szkoda też, że nie za dobrze czuć w tej grze prędkości, przez co wyścig potrafi być momentami mdły.

Hitem żadnym Cars nie jest, fakt, ale sama już niechęć do zmieszania go z błotem po kilku godzinach zabawy jest jakimś tam wyróżnieniem. To długa i ładna gra, niezależnie od konsoli, na której ją odpalicie. Warto sprawdzić.

Matt ■■

OCENA 6.9/10
NAJLEPSZA GRA NA LICENCJI DISNEYA W TYM ROKU

PODARUJ DZIECKU NOWY POZIOM!

Tym, czego nie widziałem jeszcze w grach video, jest podzielenie jej zawartości na dwie osobne części – dla dzieci (Compact) oraz dla wszystkich (Full Size). Nie od dziś w grach video ustawiamy dowolny poziom trudności, ale takie posunięcie jest moim zdaniem świetne. Zabawa dedykowana dzieciakom jest krótsza i pozbawiona bardziej wymagających wyzwań, natomiast Full Size to już nieco inna liga. Choć w obu przypadkach sztuczna inteligencja wyświadczać Wam będzie częste przysługi.

TEKKEN: DARK RESURRECTION

DOPIESZCZONY TEKKEN 5 + LILY = 10! 10 - PSP = 9.5!

PSP

- Wydawca: Namco
- Producent: Namco
- Liczba graczy: 1 (2)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Mój. Własny. Przenośny. Pełny. Tekken 5.1.
ZŁE: Piekielny krzyżak PSP! Powinni dodawać do tej gry jakąś nakładkę!
BRZYDKIE: Nie ma szans. Zwariowaliście?

GULASH: Dark Resurrection to odgrzewany kotlet, hehe. Co nie zmienia faktu, że gdy tylko dorwałem tę grę, nawet Killzone: Liberation musiał poczekać na swoją kolejkę, nie mówiąc już o fighterach 2D, złośliwy gnomie. To niesamowite, co zaledwie w drugim roku życia konsoli potrafią wycisnąć dobrzy twórcy z PSP. Gra miażdży, ale sterowanie ssie.

Zapamiętajcie sobie dobrze to równanie! I nie oburzajcie się, że już na wstępie podaję ocenę najnowszego Tekkena. Zresztą chyba i tak nikt nie spodziewał się, że byłbym w stanie skrzywdzić moją ulubioną serię trójwymiarowych bijatyk i obrazić geniusz Namco wystawiając notę poniżej dziewiątki. W tym wypadku nie było mowy o żadnych niespodziankach.

→I STARY NOWY TEKKEN

Założę się, że niejeden zzieleniały z zazdrości fan przestarzałych gier 2D, w których nawet trzeci wymiar nie chce się pokazywać, nazwie ostentacyjnie Dark Resurrection „odgrzewanym kotletem". Nic bardziej mylnego! Nie dość, że DR w perfekcyjny wręcz sposób przenosi na PSP doznania towarzyszące grze w Tekkena z PS2, to do tego wprowadza szereg zmian, dzięki którym zabawa jest jeszcze lepsza niż przy konsoli stacjonarnej. Jak to możliwe? Ano tak, że drobne zmiany w systemie gry niezwykle dodatnio wpłynęły na radość czerpaną z każdego pojedynku. Na co najbardziej narzekaliśmy w T5? Na Steve'a, Fenga i Ninę. To oczywiste! A oprócz tego nie wszystkim spodobał się bardzo losowo działający system crushów. Dark Resurrection w bardzo błyskotliwy sposób rozprawia się z tymi problemami nie serwując nam jednocześnie zupełnie nowej porcji niedociągnięć, jakich mogli dopuścić się programiści.

Przede wszystkim udało się stonować nieco potencjał niektórych postaci, dzięki czemu z „uber-przegiętasów" zostali zdegradowani do „przegiętasów". Innymi słowy, nawet przeciwko najmocniejszym postaciom można teraz spokojnie wyrobić grając zawodnikiem o nieco mniejszym potencjale, co naturalnie dalej będzie sprawiało kłopoty, ale już nie takie jak w piątce. Aż trudno w to uwierzyć, ale wygląda na to, że w końcu sprawiedliwa ręka balansu dotknęła i Tekkena... A przynajmniej lekko go musnęła dając nadzieję, że szósta odsłona serii będzie pod tym względem idealna. Żeby nie być gołosłownym, weźmy sobie dla przykładu takiego Fenga, którym nawet nadpobudliwy jedenastolatek mógł napsuć krwi najlepszym polskim graczom i wygrać kilka turniejów w naszym kraju. Biedny Chińczyk stracił najbardziej przegięte przewagi po swoich najlepszych ciosach, nie ma teraz takich możliwości mix-upów jak wcześniej i w końcu stał się postacią w miarę karalną. To samo tyczy Steve'a, któremu zabrano najbardziej przegięte „wybitki" oraz Bryana, który swoje prostackie i niezwykle silne komplety pod ścianą, zamienił na równie silne, ale już znacznie trudniejsze do wykonania akcje, a te nie każdy będzie potrafił wyprowadzić. Co się tyczy tak znienawidzonej przez wszystkich Niny, to według polskiego eksperta grającego tą postacią – niejakiego Reseta, obecnie nawet słabiutka w T5 Anna jest od niej silniejsza. I bardzo dobrze.

Analogicznie – reszta postaci została nieco wzmocniona lub osłabiona, ale nie można na razie mówić o żadnych maksymalnych nadużyciach ze strony Namco. Oczywiście wszystko wyjdzie w praniu po znacznie dłuższym czasie grania, ale póki co w kwestii balansu... jest bardzo dobrze! Dodajmy jeszcze, że wspomniany system crushów działa poprawniej niż w T5 – odpowiednie ciosy na low przebijają te na high i odwrotnie. Naturalnie sytuacje, kiedy krzyczeliście z wściekłością „jak on mógł go nie trafić! Przecież crushowałem!" nie odeszły raz na zawsze do lamusa, ale z pewnością będą się przytrafiały znacznie rzadziej niż dotychczas.

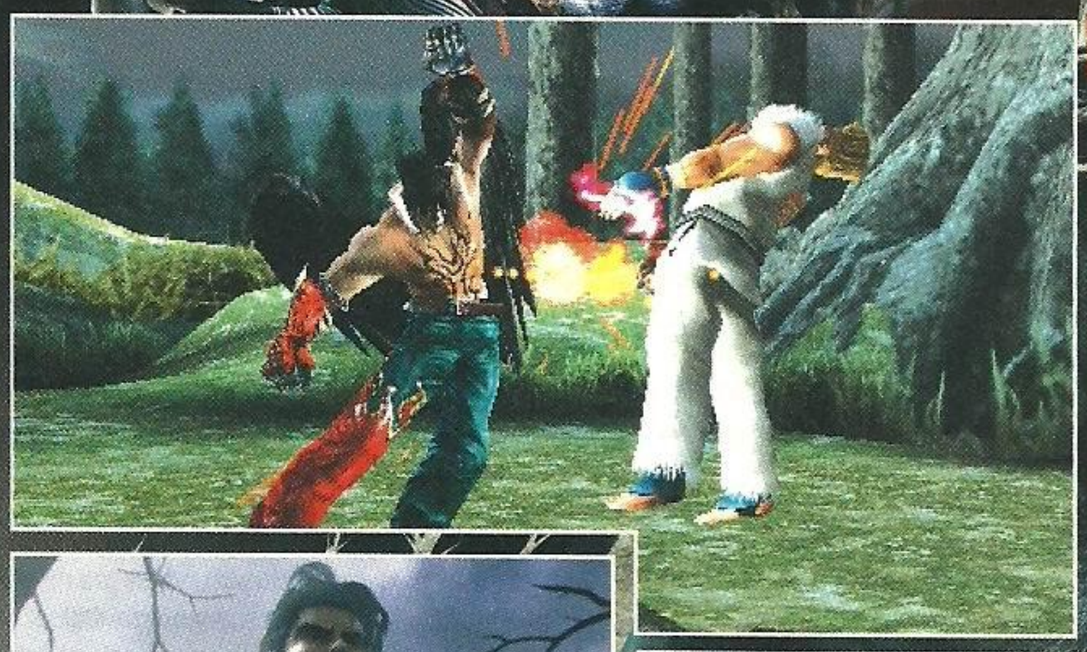
→I NASTOLETNIA, MŁODA, ZGRABNA I DYNAMICZNA POZNA GRACZA!

Śliczniutka Lily już na pierwszy rzut oka wyróżnia się spośród nowych zawodników chcących walczyć o tytuł Króla Żelaznej Pięści. I nie chodzi tylko o to, że pozostała dwójka to panowie. Jasnowłosa Europejka to po prostu jedna z ciekawszych i bardziej wykręconych postaci w całej serii. Gra taką zawodniczką wymaga niezwykle sprawnych palców, pomysłunku, a do tego bezbłędnego refleksu. W zamian jednak dostajemy postać, na walki której nie sposób patrzeć bez zachwytu. Pomysłowe ciosy, rewelacyjne animacje, nieskończone możliwości set- upów! Oto cała Lily – najfajniejsza postać żeńska w Tekkenie obok Ling! A do tego zawodniczka dla ambitnych, bo trzeba trochę nad nią posiedzieć, aby grać na wysokim poziomie, a do Steve'ów czy Fengów i tak jej daleko. Pozostała dwójka nowych bohaterów wkraczających w świat Tekkena, to wspomniani już przy okazji zapowiedzi Dragunov oraz Armor King. Obaj bardzo dobrze wpasowują się w tekkenową konwencję (zresztą Armor ma w tym już niejaką wprawę) i na pewno znajdą swoich zagorzałych fanów.

Oczywiście tytuł tego paragrafu nie tyczy się tylko Lily, ale też całej gry w ogóle. Nie ma co strzępić sobie języka i przekonywać niedowiarków samymi słowami. Spójrzcie jednak tylko na te screeny! Screeny z PSP! Ech, ta gra, co mogę powtarzać do znudzenia, wygląda przepięknie. Zaryzykuję nawet stwierdzenie, że wygląda lepiej od T5 z PS2. A na pewno jest szybsza. Zarówno jeśli chodzi o tempo pojedynków, jak i czasy ładowania pomiędzy kolejnymi walkami. Jak to się udało chłopakom z Namco – nie mam pojęcia! Nie zmienia to jednak faktu, że wszystkie plansze wręcz pławią się w bogactwie detali, wojownicy wyglądają idealnie, a ich poprawiona animacja daleko w tyle zostawia przestarzałego już Tekkena 5. Smużenia na ekranie PSP praktycznie nie da się zauważyć, muzyka i efekty dźwiękowe nie ustępują pola grafice, dzięki czemu dostajemy od Sony najlepiej wykonaną pod względem technicznym i najlepiej prezentującą się grę na Playstation Portable, jaka do tej pory ujrzała światło dzienne. Czy jest coś, co mogłoby popsuć perfekcyjny wizerunek tej gry? Hmmm... Cierpliwości.

→I DUCH WALKI

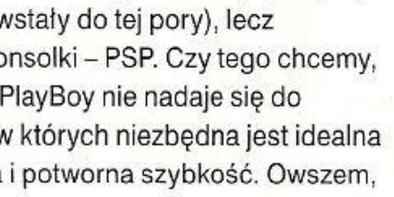
Namco zawsze słynęło z tego, że każdy swój



WiFi Player

Karta Wifi w PSP została chyba stworzona dla Tekkena. Pomijając kwestie gabarytów samej konsolki i niewygodnego rozłożenia przycisków, zabawa przez sieć jest wyśmienita. Gra ładuje się wręcz błyskawicznie, a Namco okazało się całkiem hojne oferując graczom możliwość skorzystania z opcji Game Sharing. Dzięki temu do wspólnej zabawy wystarczy jedna kopia gry. Fajnie wyszła także sprawa z punktami zdobywanymi w Dojo. Takie punkty można wydać chociażby na nowe ciuszki, a więc na pewno każdemu się przydadzą. A co ma do tego WiFi? Otóż grając z kumplem możesz mu część tych punktów zgarnąć, jeśli oczywiście z nim wygrasz. Z koli przegrana uszczupli Twój budżet. Fajny dodatek motywujący do jeszcze lepszej gry!

Tekken Trend Tournament



Miłośnicy mody mogli dać upust swym chorym wizjom już w Tekkenie 5. Z pewnością więc ucieszy ich wiadomość, że Dark Resurrection może się pochwalić jeszcze większą ilością dodatków, strojów i innych dupereli, w jakie możemy przystroić naszych wojowników. Strój misia dla Xiao, czy też rewelacyjne wdzianko dla rozkładającego się Yoshimitsu, to tylko dwa przykłady rewelacyjnych ciuszków, ale i tak palma pierwszeństwa należy się nowym przedmiotom – laleczka Xiao przy pasku Pandy to mistrzostwo świata! Naprawdę warto namęczyć się w trybie Dojo i Gold Rush (gdzie zarabiamy kasę), żeby kupić sobie wymarzony ciuszek albo oryginalnego „ajtema", które zmienią bohaterów nie do poznania!

tytuł potrafi obdarzyć naprawdę grywalnymi oraz przyjemnymi dla oka bonusami. I nie inaczej jest tym razem. W pełnej wersji gry w końcu można było zagrać w kręgle, które swoją drogą pojawiły się już w Tekken Tag Tournament. Zabawa jest najzwyczajniej w świecie przednia, a zbijanie kręgli ogromną kulą potrafi wciągnąć nie mniej, niż normalne pojedynki. Zapewne jednak bardziej od kręgli interesuje wszystkich kwestia współpracy nowego Tekkena z infrastrukturą sieci bezprzewodowych. No cóż, tutaj po raz pierwszy spotkał mnie zawód. Fajnie, że swój ranking z nowego trybu Dojo można wrzucić na oficjalną stronę Namco i porównać swoje osiągnięcia z graczami z całego świata, ale jednak nic nie zrekompensuje braku możliwości bezpośredniego starcia się z obcokrajowcami. Tak więc marzenia o wyzwaniu do pojedynku MaDogJina, FreeBaeka, Nina czy też Leedy'ego jeszcze się nie spełnią. Namiastką takiej rywalizacji jest możliwość ściągnięcia z odpowiedniej strony umieszczonych tam wcześniej „duchów" najlepszych graczy, którzy mieli ochotę podzielić się swoim stylem gry w sieci. Taki duch naśladuje grę swojego właściciela wykonując odpowiednie juggle, czy też set-upy najczęściej wykorzystywane przez danego gracza. W sumie fajna sprawa, ale mimo wszystko nie o to nam chodziło. No cóż, widocznie nie można mieć wszystkiego.

→I JA WIEDZIAŁEM, ŻE TAK BĘDZIE...

Niestety, moje podejrzenia wyrażone w zapowiedzi Dark Resurrection okazały się trafne, nad czym wielce ubolewam. Naturalnie nie chodzi mi o podejrzenia dotyczące wspaniałej grafiki, płynnej animacji i świetne zabawy, ale... totalnie skaszanionego sterowania. Wina nie leży tutaj oczywiście po stronie gry, która zachowała oryginalny system kierowania postaciami z PS2 (jeden z najlepszych, jakie powstały do tej pory), lecz samej konsolki – PSP. Czy tego chcemy, czy nie, PlayBoy nie nadaje się do bijatyk, w których niezbędna jest idealna precyzja i potworna szybkość. Owszem, niedzielny gracz będzie wciskał przyciski i cieszył się jak dziecko coraz to nowymi ciosami, które nauczy się wykonywać, ale w naszym kraju jest coraz mniej takich niedzielnych graczy, a żaden zawodowiec nie będzie zadowolony z tego, co w tym wypadku zafunduje mu d-pad PSP.

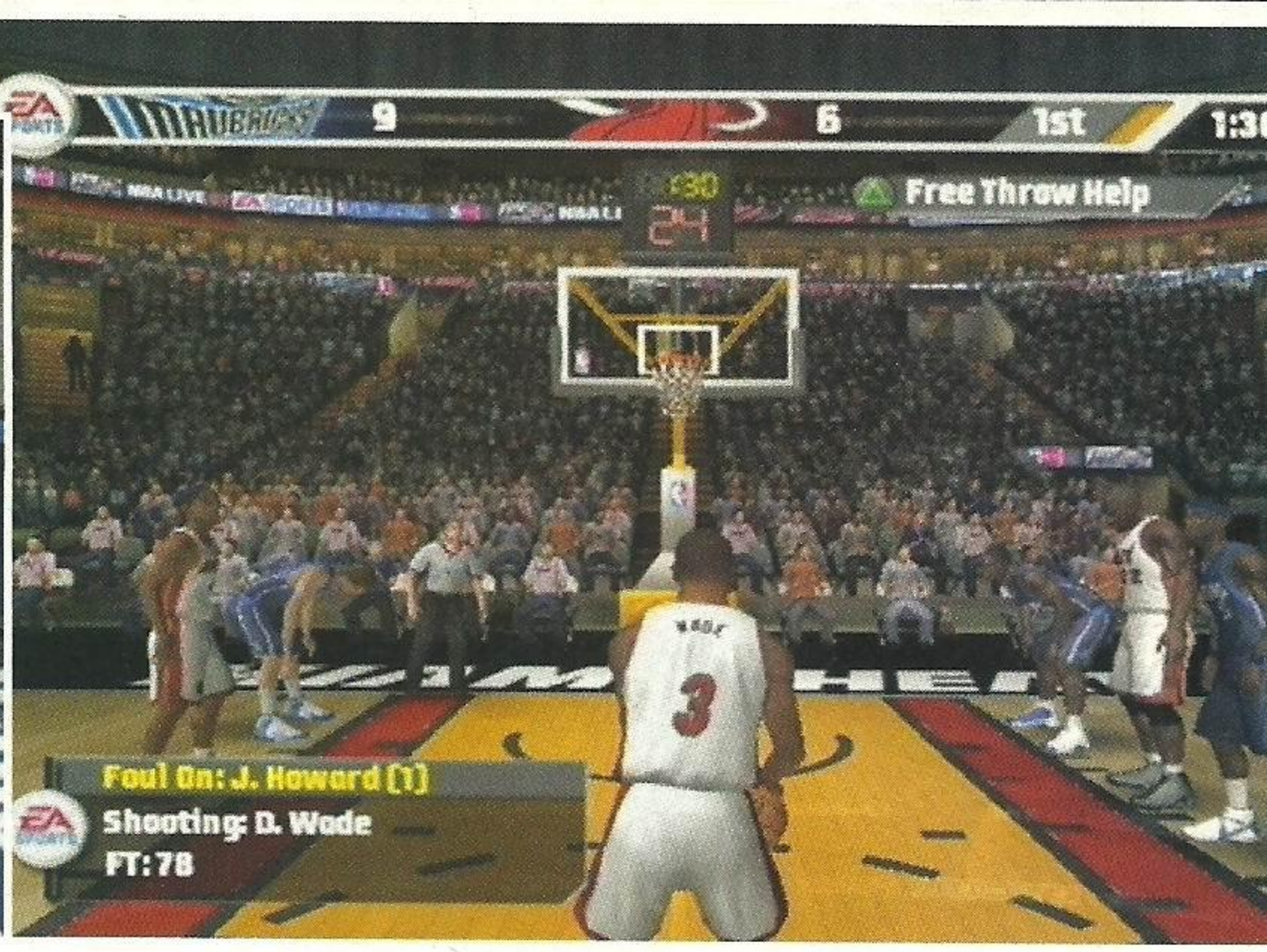
Niektórych kombinacji praktycznie nie da się odpalić, ze względu na wysoki poziom trudności, zwiększony jeszcze przez niewygodę, jaką serwuje graczom kształt konsolki i kiepski krzyżak, a na dodatek co ambitniejsi gracze próbujący pokonać „wrodzone" wady PSP, mogą łatwo doprowadzić do zniszczenia swojej ukochanej konsolki. Spróbujcie tylko wykonać kilka razy pod rząd Flamingo Cancel u Baeka i zakończyć taki taniec wybiciem na juggla i podprowadzeniem przeciwnika pod ścianę! Szacun, jeśli w trakcie tych akrobacji PSP nie wyląduje na podłodze! Playstation Portable jest po prostu nieprzystosowane do profesjonalnych bijatyk i gra na zawodowym poziomie oznacza tutaj mnóstwo nerwów i niepotrzebne ryzyko uszkodzenia sprzętu.

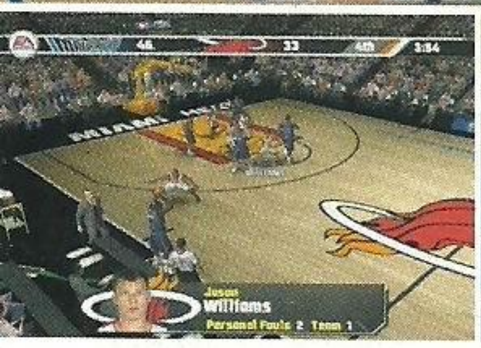
Mimo tego sama gra rządzi i to nie podlega żadnej dyskusji. Jeśli zastanawiacie się jeszcze nad jej kupnem, to dodam, że gdyby pojawiła się na PS2, to nie wahałbym się przyznać jej znacznie wyższej oceny... może nawet dychy! A tak, raz jeszcze pragnę podkreślić, że jej jedyną wadą jest platforma na jakiej się ukazała. W tym wypadku Tekken rządzi, a PSP ssie! I już!

Qoora ■■

OCENA 9.5/10

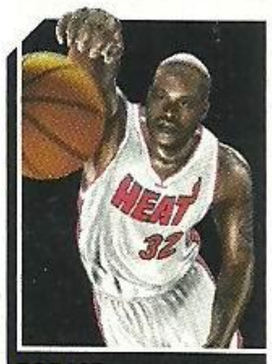
CHLEBA, IGRZYSK I T:DR NA PS2!





NBA LIVE 07

„HEJ, HEJ, TU ENBIEJ", CZYLI CZASY SIĘ ZMIENIAJĄ I TAKIE TAM...



PS2 | Xbox

- Wydawca: EA Sports
- Producent: EA Canada
- Liczba graczy: 1-2

GRAFIKA ■■■■■■■□□□
DŹWIĘK ■■■■■■■■□□
MIÓD ■■■■■■■■□□

DOBRE: Dynasty Mode, Supergwiazdy i Gwiazdy, SI, rytm gry.
ZŁE: Sterowanie bywa zdradliwe.
BRZYDKIE: Mało klatek animacji, niska rozdzielczość.

GULASH: Jakoś tak nie do końca zdawałem sobie sprawę, jak wielka jest różnica pomiędzy wyglądem gier na PS2 i Xbox 360, jeszcze parę miesięcy temu konsola Microsoftu nie do końca wykorzystywała swą moc, ale teraz... Po kilku miesiącach oglądania kolejnych graficznych fajerwerków na X360 wzdrygnąłem się z obrzydzeniem, gdy zobaczyłem w akcji NBA Live 07 na PS2. Postacie małe, kanciaste i brzydkie, animacja jakaś taka słabująca, niska rozdziałka, kilkuklatkowe animacje ruchów graczy. X360 błyskawicznie odskoczył o całe lata świetlne od poprzedniej generacji. Nawet na normalnym telewizorze bez HD od razu rzuca się w oczy graficzna przewaga nowszej maszyny. Nie zmienia to jednak faktu, że nowe NBA Live 07 na PlayStation 2 jest bardzo solidnym produktem, który na pewno spodoba się fanom koszykówki.

Właśnie dotarło do mnie, że interesuję się już koszykówką od ponad piętnastu lat, a gram w gry o niej traktujące mniej więcej tyle samo czasu (o ile nie dłużej). Szmat czasu, nie ma się co oszukiwać – na parkietach NBA nie ma już „tamtych" gwiazd, a ci, którzy debiutowali, gdy zaczynałem się NBA interesować, właśnie zaczynają zbliżać się do kresu swych karier. Co z tego? Nic, hehe, koszykówka nie zmieniła się za wiele, ale za to gry... Gdy wspomnę swe pierwsze kontakty z grami o baskiecie, to marzy mi się, żeby przenieść się w czasie i pokazać dawnemu „mnie" obecne produkcje, tylko po to, żeby zobaczyć, jak oczy wychodzą mu/mi z orbit. No ale dobra, zajmijmy się tematem przewodnim, czyli **NBA Live 07** na current-, a może raczej past-geny.

→I A JEDNAK SIĘ ZMIENIA

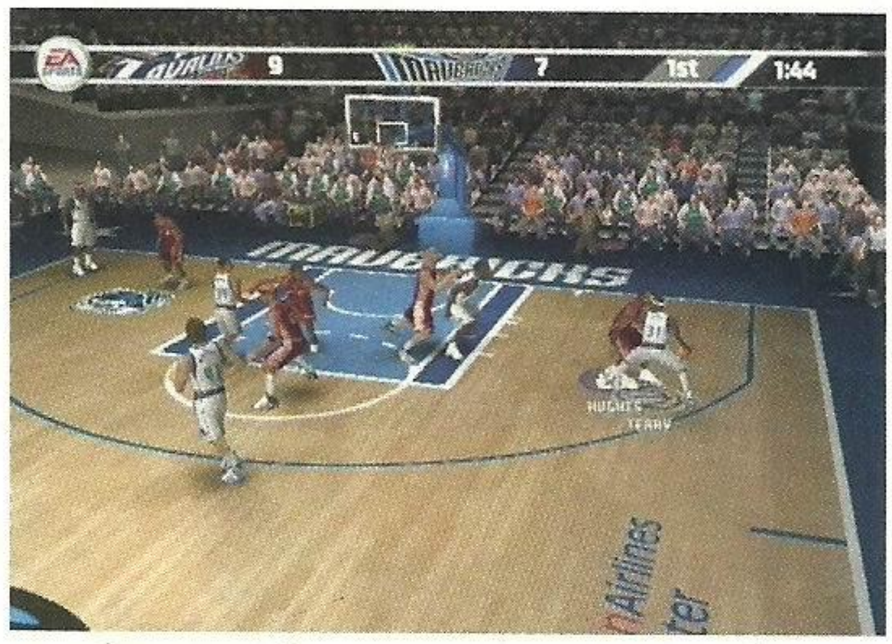
EA Sports zaczyna pracować na mój szacunek. Gdy poczuli na karku gorący oddech napierającej serii 2K, od razu wzięli się ostro do roboty i zaczęli na potęgę usprawniać to, na co wielokrotnie w przeszłości narzekałem – nierealistyczne oddanie zasad rządzących tym sportem oraz słabującą animacje zawodników w ruchu. W zeszłym roku jeszcze się potknęli – system Supergwiazd zdominował niemal kompletnie tamtą wersję NBA Live i sprawiał, że gra kompletnie zatraciła się w popisach indywidualnych. A mówiąc po ludzku – jednym graczem dało się wygrać cały mecz i rzucić nawet 90 procent punktów zespołu. Oczywiście na twórców gry spadła miażdżąca fala krytyki, więc wzięli się do roboty i poprawili ten element. Tym razem trzeba grać zespołowo, co było dla mnie pewnym zaskoczeniem (ale z gatunku tych przyjemnych) – spodziewałem się łatwego i przyjemnego rozstrzeliwania przeciwników, a okazało się, że bez kombinowania, rozgrywania, wyszukiwania zawodników niekrytych i całego tego koszykarskiego abecadła się po prostu nie obędzie. I fajnie.

Nie będę się przesadnie zagłębiał w usprawniony system Supergwiazd i Gwiazd, powiem tylko, że działa on dobrze – Gwiazdy specjalizują się w jednej umiejętności, a Supergwiazdy mają ich kilka i w czasie meczu można sobie wybrać, którą z nich „wprowadzimy" do gry. Ważne jest to, że zdominowanie spotkania jednym zawodnikiem nie jest już takie łatwe i to nie tylko dlatego, że osłabiono moc „rażenia" Supergwiazd, ale także dlatego, że konsola lepiej radzi sobie w defensywie – przede wszystkim dobrze korzystając z podwajania i nienajgorzej sprawując się w grze jeden na jeden. Fakt, wyniki nadal są dość wysokie, ale jak ktoś ma dużo samozaparcia, to spokojnie ograniczy je do normalnego poziomu, na przykład przez powolne i dokładne rozgrywanie akcji przez prawie całe 24 sekundy.

Z ciekawych, nowych rozwiązań, warto wspomnieć o X-factor, czyli „czynniku X". Tym czynnikiem jest jeden z rezerwowych, który, gdy spełnimy wyznaczone zadanie, wejdzie w rytm i tymczasowo uzyska status Gwiazdy, co znacznie zwiększy jego potencjał w ataku lub obronie. To jeszcze jeden sposób EA na uwolnienie nas od zmory „teatru jednego aktora" z poprzedniego sezonu.

→I CZAS MIJA

Wspomniany na początku „ja" na pewno zemdlałby na widok **NBA Live 07** na PS2, ale mi to już raczej nie grozi. Może gdybym nie widział w akcji next-genowych koszykówek, to gra nadal by mnie zachwycała, ale rozbestwiłem się nieco i zaczynam boleśnie doświadczać słabości obecnej generacji konsol. Cóż, może i poprawiono animację graczy, może i dołożono kilka fajnych rzeczy, jak choćby przepychanki pod koszem i w trakcie dryblingu, ale co z tego, skoro ta gra wyraźnie pochrupuje. Nie są to jednak typowe chrupnięcia, które, choć wyraźne, zdarzają się sporadycznie – to jest po prostu ewidentny i stały spadek liczby klatek animacji. Widać wyraźnie, że cała para idzie już w inny gwizdek, ten next-genowy. Na szczęście udźwiękowienie pozostało na swym dobrym, Elektronicznym poziomie – rapowy soundrack i bardzo realistyczne odgłosy dochodzące z parkietu wprawiają w koszykarski nastrój. Nowy color commentator (czyli tzw. komentator-specjalista, najczęściej były gracz),



Greg Anthony zastąpił wysłużonego Kenny'ego Smitha, a to wszystko dzięki zintegrowaniu całego NBA Live ze sposobem prezentacji znanym z amerykańskiej telewizji ESPN.

→I RZUT WOLNY ZWANY OSOBISTYM

Osobiście muszę przyznać, że **NBA Live 07** przypadło mi do gustu, gra się realistycznie, fajne są zmienne losy spotkań, potężny tryb Dynasty potrafi wciągnąć na długie godziny i dni, a zapewne także miesiące. Widać, że EA Sports poważnie potraktowało konkurencję (i krytykę) i przygotowało produkt wart swej ceny. Po pewnym czasie nawet słabująca animacja przestała mi przeszkadzać, bo grało się naprawdę fajnie. Co w obecnych czasach, gdy każdy gracz jest łasy na coraz piękniejszą grafikę (nie jestem tu żadnym wyjątkiem), jest solidnym argumentem „za".

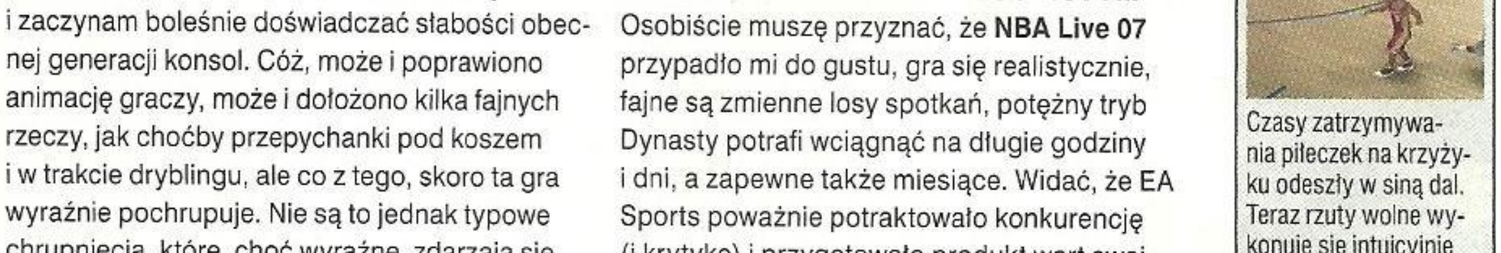
Marcellus ■■

OCENA 8.5/10
KOZIOŁ W DOBRĄ STRONĘ

UŁOŻONA RĘKA

Czasy zatrzymywania piłeczek na krzyżyku odeszły w siną dal. Teraz rzuty wolne wykonuje się intuicyjnie – poprzez odciągnięcie prawego analoga, a następnie pchnięcie go w odpowiednim momencie do przodu. Proste i przyjemne, ale utrudniane zmieniającą się przy drugim rzucie perspektywą, co ma chyba oznaczać rosnącą presję.

Rytm gry



Bardzo spodobał mi się nowy patent, na który zwróciłem uwagę po paru spotkaniach – gra toczy się w zmiennym tempie. Gdy jedna z drużyn osiągnie sporą przewagę, jej zaangażowanie spada, dzięki czemu można „wrócić do gry", gdy uda się odrobić kilka punktów i zacznie się wywierać na przeciwników presję. Zawodnicy też odpowiednio reagują po udanych akcjach – zachęcają publiczność albo po prostu dają upust radości, ale gdy nie idzie – snują się bez życia po parkiecie i dopiero zdobyte punkty potrafią ich obudzić. Intensywność gry wzrasta jeszcze bardziej pod koniec spotkania, szczególnie, gdy wynik oscyluje wokół remisu. Można się wtedy spodziewać prawdziwej walki o każdy centymetr parkietu i każdą piłkę. Co jeszcze lepsze, konsola zaczyna w takich momentach naprawdę dobrze i mądrze grać. Gdy wygrywa, przetrzymuje piłkę i stara się unikać fauli lub nierozważnych akcji, gdy przegrywa – ostro walczy, szybko oddaje rzuty i próbuje faulować. Fachowa rzecz.

PlayStation 2

- Wydawca: Capcom
- Producent: Dig. Eclipse
- Liczba graczy: 1 (4)

GRAFIKA ■■■■□□□□□□
DŹWIĘK ■■■■□□□□□□
MIÓD ■■■■□□□□□□

DOBRE: EyeToy. Starczy.
ZŁE: Czy od 15 lat zaszły jakieś zmiany?
BRZYDKIE: Wkradająca się nuda.

GULASH: No fakt, Lemingi nadają się już bardziej na przenośne konsole i telefony komórkowe, niż na stacjonarki. Nostalgia za starymi czasami nie pomoże, gdy pomysł jest już wyeksploatowany do cna. Nawet EyeToy nic nie zdziałał.

LEMMINGS

LEMINGI EWIDENTNIE PRZEŻYWAJĄ KRYZYS WIEKU DOJRZEWANIA

W **Lemmings** przyjdzie nam bezpiecznie i z możliwie jak najmniejszymi stratami, przeprowadzić przez dany etap cały batalion futrzanych poczwarek. W sukurs przyjdzie nam szereg umiejętności, jakimi możemy obdarować stworki. Na nasz rozkaz zajmą się kopaniem tunelu, wywalaniem dziury w ścianie grodzącej drogę, wysadzaniem przeszkód, budową schodów, wspinaczką i resztą myków. Kluczem do sukcesu jest jednak sprawne zarządzanie lemingami i połączenie odpowiednich czynności w sekwencję pozwalającą brnąć przez najeżone niebezpieczeństwami poziomy. I tak, na przykład jednemu straceńcowi możemy przydzielić zadanie, aby w danym miejscu nie przepuszczał innych lemmingów, co spowoduje ich zwrot w pożądanym kierunku. Gdy nasze pociechy poczną spadać w przepaść, remedium na tę sytuację będzie przydzielenie parasola, który zadziała jak spadochron. Posługiwanie i rozporządzanie tymi wszystkimi zdolnościami komplikuje fakt, iż ich ilość do rozdania na każdym levelu jest ograniczona. Toteż czasem przyjdzie nam dokonać dramatycznego wyboru, którą kreaturkę ocalić, a którą skazać na niechybną śmierć. Szczególnie, gdy ta ma za chwilkę spaść w przepaść, zostać porażona prądem, czy nadziać się na ostre kolce. Poruszające. Dogłębnie poruszające.

Do dyspozycji gracza oddano 120 poziomów, posegregowanych w kilka kategorii zróżnicowanych poziomem trudności – Fun, Tricky, Taxing oraz Mayhem. W zależności, który wybierzemy, czeka nas zestaw mniej lub bardziej złożonych etapów. Im wyżej postawimy sobie poprzeczkę, tym większa będzie ilość przeszkód terenowych i różnej maści pułapek, wzrośnie też dystans między startem a metą oraz zmniejszy się liczba umiejętności do rozgospodarowania. Aby urozmaicić rozgrywkę, sami możemy zasiąść do prostego edytorka i urzeczywistnić swoje wyobrażenia o idealnym bądź arcytrudnym levelu. Każdy etap ma swój motyw przewodni, jak np. starożytny Egipt, kanały, Cesarstwo Rzymskie, czy wnętrze wulkanu.

→I NA KRAŃCU WYTRZYMAŁOŚCI

Boli fakt, iż graficznie Lemmingi nie różnią się od tego, co mieliśmy okazję niedawno oglądać na ekranikach PSP. Zresztą – co da się w tym temacie zrobić? Muzyczka również żywo przywołuje stare czasy – kilka powtarzających się utworków składa się z prostych pobrzdąkiwań. Sama formuła nie zmieniła się od ponad dekady, żadnych urozmaiceń, czy nowych patentów mających uatrakcyjnić rozgrywkę. Jedynie jakieś kosmetyczne poprawki. W erze Luminesów oczekuję trochę więcej od gier logicznych. A tak Lemmingi są po prostu nudne i do bólu przewidywalne. Autorzy nie próbują tego zmienić, w przeciwieństwie do twórców Bubble Bobble choćby.

Dochodzę do bardzo smutnego wniosku, iż może lepiej zaprzestać produkowania niektórych serii, których apogeum popularności minęło jakieś 10 lat temu. Sony do spółki z Team 17 powinno poczekać te pięć wiosen, wydać Lemmings 20th Anniversary Edition i na tym poprzestać. Aż stuknie kolejna rocznica. Zabawka wyłącznie dla ortodoksyjnych wyznawców, bo już nawet nie fanów, lemmingów.

Ganon ■■

OCENA 5.5/10
A SPADAJCIE SOBIE...

NORMALNIE CENTRALNIE RAMKA

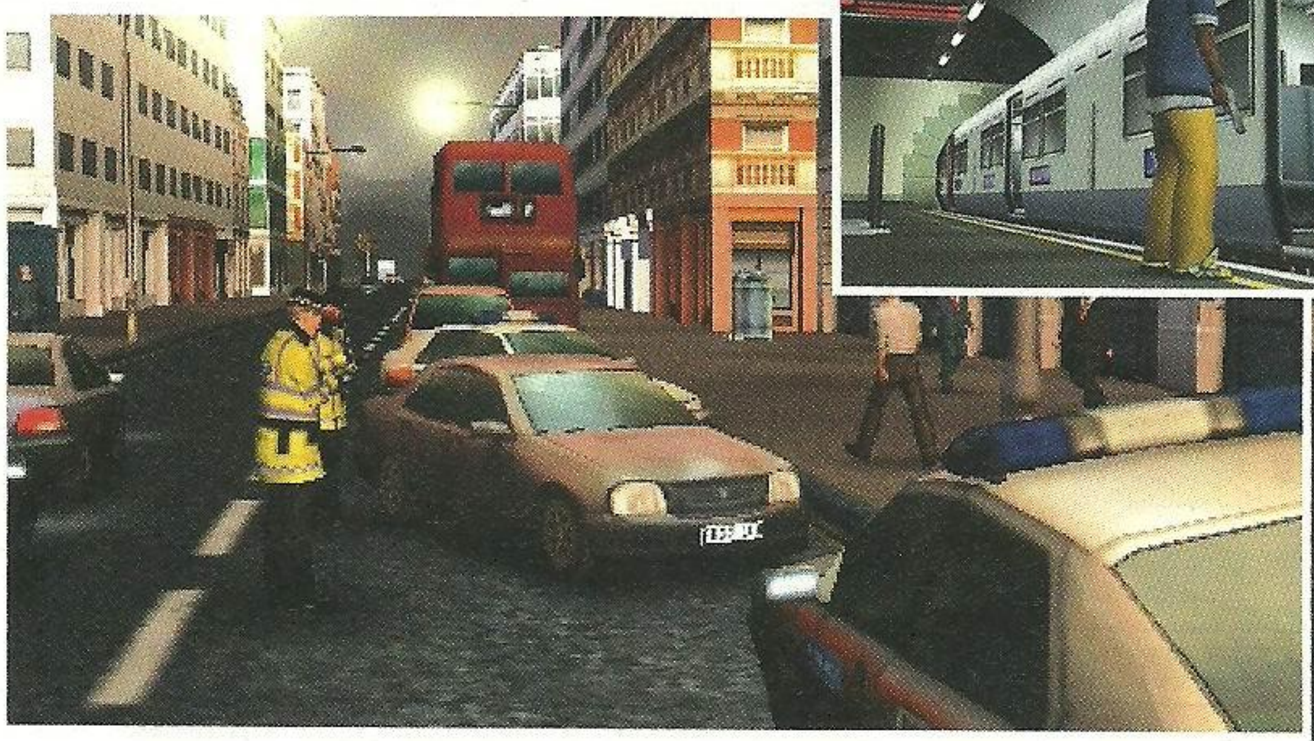
Jednym z nielicznych jasnych punktów produkcji Team 17 jest opcja zabawy z użyciem EyeToya. Oddano nam możliwość rozgrzania się przed pierwszymi zadaniami i sprawdzenia, na jakich zasadach działa interakcja z małymi oszołomami. Następnie czeka nas zestaw misji, gdzie przyjdzie graczowi pomagać, jak w normalnych trybach, stworzonkom w przedostaniu się na drugi koniec poziomu. A wszystko to przy pomocy naszego ciała: łapek, nóżek i czego tam sobie jeszcze życzycie. Lemmingi możemy podrzucać, przepychać, bądź, w razie napływu złego humoru – ukatrupić.

patroni medialni

PSX EXTREME
neo PLUS www.neo-plus.pl
miesięcznik o grach na pc i konsole GAMERANKING www.gameranking.net.pl
www.konsolka.com
Radio BOGORIA 94,5 FM Grodzisk Mazowiecki
Z NAMI ZAWSZE WYGRYWASZ! GRY KOMPUTEROWE

sponsorzy

FREECOM TECHNOLOGIES
LG
AMD
Genius
connect3D
OPTI-UPS Protect and Serve
GIGABYTE TECHNOLOGY
IQ Publishing
Power Guy
KINGMAX
Aliens Group Czas na Twoje hobby
YES STYLE
APOLLO
CREATIVE



GANGS OF LONDON

NA PRZENOŚNEJ KONSOLI PIĘĆ GANGÓW TOCZY WOJNĘ O LONDYN. DO KTÓREGO DOŁĄCZYSZ?

PSP

- Wydawca: Sony
- Producent: SCEE
- Liczba graczy: 1 (5)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

DOBRE: Masa opcji, misji, trybów gry, minigier, bardzo dobra oprawa.
ZŁE: Niekiedy monotonne misje w story.
BRZYDKIE: Nic – bardzo ładna gra.

GULASH: Faktycznie, jak na możliwości PSP (albo przynajmniej w stosunku do tego, co do tej pory widzieliśmy) gra prezentuje się przynajmniej bardzo dobrze, ale ekipa tworząca tę grę miała przecież uproszczone zadanie – modele, plansze i tekstury były gotowe przy okazji dwóch części The Getaway na PS2 i wystarczyło ich odpowiednio użyć. Spodobała mi się możliwość prostego wydawania poleceń innym członkom „grupy interwencyjnej" danego gangu i przełączanie się między nimi. Jednak, podobnie jak Blizz, uważam, że nie ma sensu rzucać się na tę grę z zamiarem katowania jej 24/7 – jest na to za bardzo monotonna. Za to w małych dawkach Gangs of London jest super.

Jako zapalony fan The Getaway czekałem na kieszonkową odsłonę serii z niecierpliwością. W międzyczasie gra zmieniła tytuł, który, pozbawiony teraz oficjalnej przynależności do marki, sugerował znaczne odejście od poprzednich części. Różnic jest sporo i widać, że w żadnym wypadku nie jest to kieszonkowy sequel (jak będzie miało to miejsce choćby w przypadku Killzone: Liberation), a całkowicie osobna gra. Jednak wystarczy chwila z nią spędzona, aby przekonać się, że niedaleko pada jabłko od jabłoni.

→I NIE-GETAWAY?

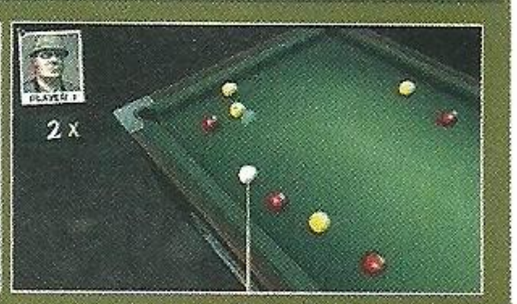
Co więc robiło Getawaya Getawayem, a nie robi nim już **Gangs of London**? Przede wszystkim – realizm. Getaway od zawsze miał aspirację do jak najdokładniejszego oddania rzeczywistości. Zarówno znakomicie odwzorowany Londyn, świetnie wykonane, niszczące się, a mimo to licencjonowane samochody, brak jakichkolwiek wskaźników na ekranie, to oczywiście jedna strona medalu. Drugą byłą poważna, sensacyjna fabuła, znakomicie wykreowane postacie i pokaźna dawka realistycznej przemocy. W **Gangs of London** zostało z tego wszystkiego tak naprawdę tylko tytułowe miasto, w którym toczy się akcja. Samochody oczywiście są i wyglądają jak trzeba, ale z licencji tym razem nici. Ekran zapełniony jest wskaźnikami informującymi nas o stanie zdrowia, ilości pocisków w magazynku, w rogu ekranu widnieje dokładna mapka okolicy. Amunicją nie trzeba się przejmować – mamy jej nieograniczony zapas.

Również fabuła nie gra już tu takiej roli. Zamiast scenek przerywnikowych wyreżyserowanych na silniku gry, mamy klimatyczne, komiksowe kadry z genialnie podłożonymi głosami. Opowiadane historyjki stanowią jednak tylko tło dla strzelanin, pościgów i ciężkiego mordobicia. Spłycenie historii spowodowane jest możliwością wybrania jednego z pięciu gangów, którym pokierujemy wspinając się po drabinie przestępczego świata. Misje nie są połączone ciągiem przyczynowo-skutkowym, co dało autorom możliwość wprowadzenia do gry nieco nieliniowości – zawsze możemy sobie wybrać jedną z kilku dostępnych.

Co słychać na ulicach przenośnego Londynu?

■ Turyści mają w Londynie do obskoczenia osiemnaście obowiązkowych atrakcji, z których każą trzeba uwiecznić na fotografii.

■ Nie warto zadzierać z policjantami – mają może śmieszne czapki, ale spałować potrafią aż miło. A po ciężkiej pracy...



■ ...udają się o pubu. Tam czeka na nich oczywiście cała masa atrakcji, w tym bilard, rzutki i inne gry towarzyskie.

→I KIESZONKOWI BANDYCI

Misje są zdecydowanie prostsze i krótsze – niejednokrotnie trwają raptem trzy-cztery minuty. Są także, co przyznaję z niejakim rozczarowaniem, odrobinkę „na jedno kopyto". Zazwyczaj musimy wybić wszystkich w okolicy, pojechać gdzieś samochodem (ewentualnie gubiąc pościg), bronić jakiegoś skrawka terenu dopóki nie skończą pojawiać się nieprzyjaciele, albo przekraść się niepostrzeżenie do jakiegoś punktu eliminując przeciwników z ukrycia. Nie ma w nich niestety głębi – jeśli widziałeś jedną misję skradankową, widziałeś wszystkie, szybkie jeżdżenie po Londynie także mamy już n-ty raz (Getaway, Project Gotham), strzelanie, choć całkiem przyjemne, także niewiele się w trakcie gry zmienia. Brak tu rozmachu, zróżnicowania i wieloetapowości zadań, znanej choćby z serii GTA.

Sporą innowacją jest fakt, że nie jesteśmy jedynym członkiem naszego gangu, który bierze udział w walkach o kontrolę nad miastem i w zależności od misji może nam towarzyszyć do trzech kumpli. W dowolnym momencie możemy się między nimi przełączać (jest to przydatna opcja, ponieważ gangole różnią się arsenałem). Misja zakończy się sukcesem nawet wtedy, gdy tylko jeden z nich przeżyje, jednak z racji na niemałą ich przydatność podczas starć, warto oszczędzać resztę bandy i monitorować stan zdrowia ziomali. Z pomocą przyjdą nam tu rozkazy, dzięki którym możemy nakazać marsz naprzód lub pozostanie i obronę pozycji zarówno całej grupie, jak i pojedynczemu jej członkowi.

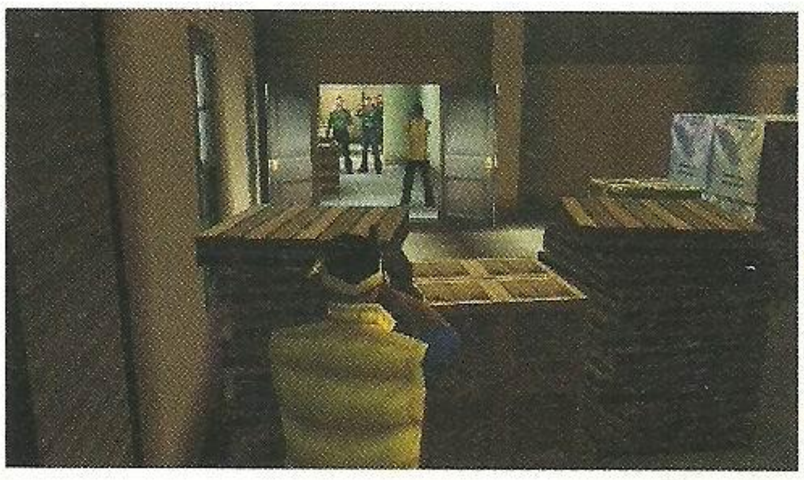
→I PUB „GETAWAY"

Gra jest rozbudowana – oferuje odrębną kampanię dla każdego z gangów, w sumie grubo ponad pół setki misji. Oprócz trybu story bardzo rozbudowano free-roaming, wraz z zestawem mini-gier. Mamy tu tłumienie zamieszek, pracę taksówkarza, cykanie fotek jako turysta, pościgi, czy polowanie na zombich pałętających się po ulicach. Oprócz tego gra oferuje Pub, w którym możemy zmierzyć się z bywalcami lokalu w rzutki, dwa rodzaje bilarda i grę przypominającą kręgle (tu także czekają na nas różni przeciwnicy do pokonania, możemy także zmierzyć się z kolegami na jednej konsoli). Poza tym w **Gangs of London** znajdziecie ciekawą grę planszową, w której przejmujemy kolejne terytoria i rekrutujemy gangsterów do walk z wrogimi organizacjami (na jednej konsoli pobawimy się nawet w pięć osób).

Gangs of London to dobra gra – świetnie wykonana, klimatyczna i dość długa. Dla miłośników Getawaya będzie jak znalazł. Można też próbować demka przez game sharing, w którym na każdej konsolce wygenerowany zostanie niepowtarzalny poziom demonstracyjny.

Blizzard Beast ■■

OCENA 7.6/10
LONDYN SPŁYNIE KRWIĄ



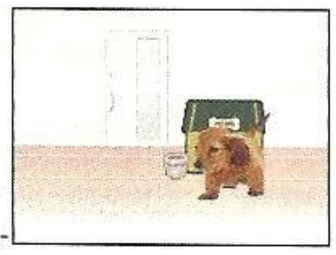
Neon

Zaczynamy sezon i w Neonie. Propozycje nowych działów – Grywalna Groza, Arcadia v2.0 i TOP10; sekrety Liberty City Stories, felietony, Sylwetka Mistrza, Retro, jednorazowa reaktywacja Pocketa, a to dopiero początek tego, co nadejdzie jesienią. Jak zawsze czekamy na Wasze teksty i opinie – spróbujcie swoich sił na przykład w spisaniu wspomnień, zrobieniu jakiegoś przeglądu, skleceniu czegoś wesołego. [marcellus@neo-plus.pl, gulash@neo-plus.pl]

GAMEBOY ŻYJE!

GAMEBOY ADVANCE NIE UMARŁ I NIE UMRZE JESZCZE BARDZO DŁUGO, CHOĆ SPOŚRÓD KILKUDZIESIĘCIU WYDANYCH OD POCZĄTKU ROKU GIER ZNALEŹLIŚMY LEDWIE KILKA, KTÓRYM DOŚWIADCZONY GRACZ CHCIAŁBY POŚWIĘCIĆ UWAGĘ. OTO ONE. // KAXI

POCKET DOGS



Kosmiczna sprzedaż Nintendogs na całym świecie po prostu musiała uruchomić trybiki w głowach wydawców i owocem tego poruszenia jest właśnie Pocket Dogs. Czyli, krótko mówiąc, kalka produktu Nintendo przeniesiona na jeszcze mniejszy ekran. Niestety, bardziej przypomina to jajko tamagotchi za pięć złotych, niż grę na przenośną konsolę. Z oczywistego powodu (braku touch screena) wszelkie interakcje z pupilkiem wybiera się w menu i tylko obserwuje efekt. Grafika opiera się na statycznych obrazkach i niemal brak tu animacji (za wyjątkiem mini-gier), więc radość z tego żadna. Ogólnie sensem zabawy jest utrzymywanie pieska w stanie szczęśliwości, za co odwdzięcza się graczowi między innymi fotkami – psów naturalnie. Nintendogs, choć było infantylne, przynajmniej wykonano porządnie. To zwykły skok na kasę na fali popularności hitu Nintendo. Nawet jeśli jesteś dziesięcioletnią dziewczynką, nie spodoba Ci się. ■ **Ocena: 5.1**

THE BIBLE GAME

The Bible Game jest kierowane zdecydowanie do najmłodszych. W sekcjach przygodowych celem gracza jest zbieranie różnych przedmiotów oraz skakanie po robakach, niczym w najzwyklejszej platformówce. Proste to, nudne i pozbawione większego sensu. Drugą część gry stanowi quiz. Pytania dotyczą zarówno Starego, jak i Nowego Testamentu. Jednak nawet tego nie zdołano opracować w jakiś normalny sposób. Pytania są po prostu trudne i nie wiem jak ktoś mógł się łudzić, że dzieci będą potrafiły na nie odpowiedzieć. Fakt, po drodze są wskazówki, ale w czasie quizu nie da się do nich wrócić! Pomijając całkowite pogrążenie gameplayu, gra jest po prostu brzydka. Nie wiem jak ma zachęcić dzieciaki do zabawy/nauki. Niewygodny rzut izometryczny, nieładne obiekty i wyprane kolory odpychają. Zdecydowanie należy trzymać się z daleka. ■ **Ocena: 4.0/10**

ALIEN HOMINID

Alien Hominid hołduje starym, dobrym tradycjom. Dwuwymiarowe otoczenie, śmiercionośne zabawki, liczne power-upy, istne hordy wrogów i podkręcony poziom trudności. Wiadomo, o co chodzi: brniemy w prawo żółtym kosmitą i siejemy ogromne spustoszenie wśród Ziemian. Tym, co wyróżnia AH, jest design. Pięknie animowana, karykaturalna, komiksowa oprawa nie tylko pasuje do GBA, ale przede wszystkim wywala ogromnego banana na pysku. Pukawki są kosmiczne, co znaczy mniej więcej tyle, że wystrzały zajmują trzecią część ekranu – reszta to rozpadające się i chlustające krwią ciała wrogów. Po prostu rzeź, choć nie zabraknie też wielgachnych i bardziej wymagających bossów. Wszystko zamknięte w trzynastu niełatwych poziomach, plus mini-gry do odkrycia. Dla miłośników klasycznej rozwałki w nowej oprawie jak znalazł. To jedna z ostatnich pierwszoligowych gier na wysłużonego handhelda, więc tym bardziej godna uwagi. ■ **Ocena: 8.2/10**

FINAL FANTASY IV ADVANCE

■ Wydawca: Nintendo ■ Producent: Square-Enix ■ Liczba graczy: 1 ■ Ocena: 8.9

Mimo że żywot GBA zmierza już ku końcowi, Square-Enix nie porzuca planów odświeżania na tej konsoli swojej flagowej serii. Dzięki temu możemy się cieszyć najbardziej dopracowanym czwartym Finalem, jakkolwiek by to nie brzmiało. Wielkie brawa należą się Kwadratowym za to, że nie konwertują na odwal się, tylko po raz kolejny serwują kilka miłych dodatków. Przede wszystkim gra została przetłumaczona z japońskiego od nowa, co wpłynęło na jasność fabuły i wyrazistość bohaterów. Po drugie, przystosowano grę do handhelda, umożliwiając zachowanie stanu gry w niemal dowolnym momencie, co było posunięciem koniecznym. Nie zapomniano też o tych, którzy grę mają już za sobą. Dodatkowi bossowie, dwa nowe labirynty i kilka innych, mniejszych zmian na pewno cieszy. Tak, jak w przypadku dwóch pierwszych części, także i teraz dodano Bestiariusz, w którym zapisuje się każdy pokonany przez gracza wróg. Nie lada wyczynem jest wypełnienie go w stu procentach.

FFIVA jest zdecydowanie najgorętszą grą, jaka przytrafiła się GBA w ostatnich miesiącach. I trudno oczekiwać, by do czasu FFV coś ją mogło pobić. Wciągający scenariusz, solidny system walki i przyjemna, dostosowana do handhelda oprawa to tylko część jej zalet. Oczywiście, w porównaniu do dzisiejszych gier tego gatunku jest trochę za prosto i prymitywnie. Ale w końcu od tego są kieszonsolki.

SUMMON NIGHT: SWORDCRAFT STORY

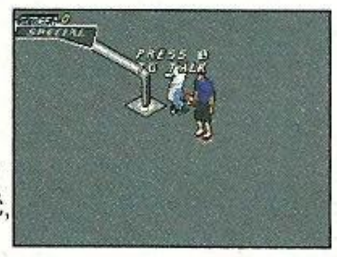
■ Wydawca: Atlus ■ Producent: Banpresto ■ Liczba graczy: 1 ■ Ocena: 8.0

Summon Night wykazuje pewne podobieństwa do recenzowanej w tym miesiącu Tales of Phantasia – także tutaj mamy do czynieniami z licznymi walkami w czasie rzeczywistym. I wokół tego aspektu kręci się sedno gry, a fabuła schodzi na drugi plan. Główny bohater (bądź bohaterka – do wyboru) jest nie tylko wojownikiem, ale również kowalem. W związku z tym potrafi sam sobie wykuć broń ze zdobytych w dungeonach materiałów. Spektrum jest szerokie: do wyboru mamy miecze, topory, włócznie i inne, trudno definiowalne sprzęty.

Potem, podczas starć, można się pomiędzy nimi w locie przełączać i w ten sposób zadawać jeszcze większe obrażenia. Nie zabrakło również magii opartej na żywiołach, jak to w porządnym jRPG bywa. Choć SN: SS ma już przeszło trzy lata (dopiero teraz trafia na Stary Kontynent), graficznie bez trudu mieści się w pierwszej lidze gier na GBA. Obowiązuje oczywiście styl super-deformed, ale jeżeli komuś to nie przeszkadza (jak piszącemu te słowa), to naprawdę nie ma na co narzekać. Wyraźne sprite'y postaci, a także kolorowe i szczegółowe otoczenie nie pozwala narzekać.

Kilka na słów na koniec. Spośród trzech recenzowanych w tym numerze rpgów, Summon Night zdecydowanie kładzie największy nacisk na walkę i wszystko, co z tym związane. Jeśli więc nie zależy Ci na wciągającej historii, powinieneś wybrać właśnie ten tytuł.

TONY HAWK'S AMERICAN SK8LAND



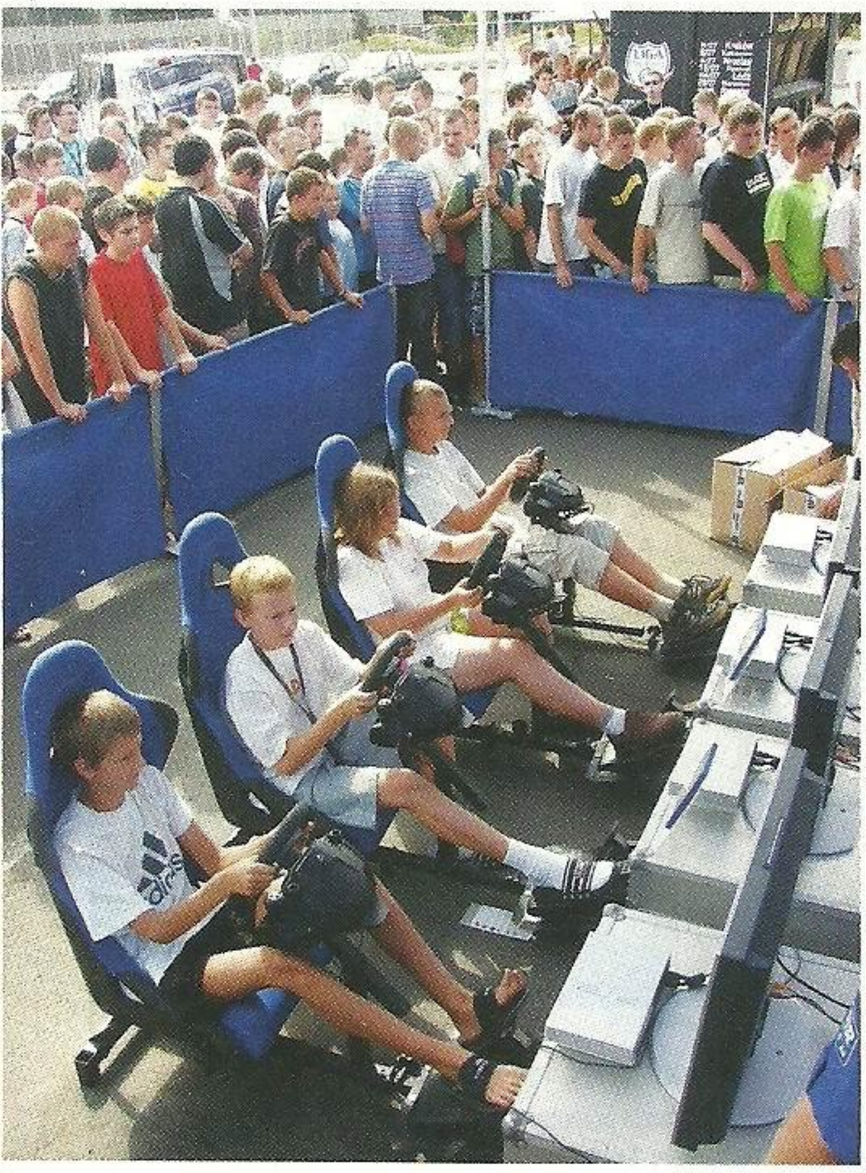
To już szósta część tej serii na GBA i jak można było się spodziewać, niewiele tutaj nowego. Gra dzieli się na dwie części (oprócz multiplayera): tryb przygodowy i klasyczny. W tym pierwszym gracz tworzy własną postać i wyrusza wypełniać zadania zlecane przez kolesi rozsianych po siedmiu sporych miejscówkach. Tymczasem Classic Mode pozwala wcielić się w jednego z ośmiu prawdziwych skaterów i spróbować w ciągu dwóch minut pobić rekord bądź zebrać kilka przedmiotów (legendarne już kasety video oraz literki S-K-A-T-E). Sporą zaletą American Sk8land jest ładna i co najważniejsze przejrzysta grafika, a stosunkowo proste sterowanie też jest nie do pogardzenia. Niestety, znalazły się też wady. Nieciekawe i raczej kiepsko zaprojektowane skateparki to raz. Drugim minusem są misje, które częściej polegają na kręceniu się po okolicy niż wykonywaniu trików. W sumie jednak to solidna pozycja, choć przeznaczona głównie dla fanów przenośnych wersji Tony'ego. ■ **Ocena: 7.0/10**

TALES OF PHANTASIA

Advance jest drugim domem dla wielu japońskich erpegów ze SNESa – i bardzo dobrze. W końcu wiele pierwszoligowych pozycji nigdy wcześniej nie miało okazji trafić na anglojęzyczne rynki. Tak też się mają sprawy z Tales of Phantasia od Namco – protoplastką całej serii Tales of, która po kilku usprawnieniach trafiła na GBA. W odróżnieniu od większości jRPGów tamtego okresu, w ToP walki rozgrywają się w czasie rzeczywistym. Gracz przejmuje kontrolę nad Cressem (główny bohater) i siecze wrogów w bezpośrednim starciu, a reszta drużyny wspiera go z dystansu. Problem z walkami jest jednak taki, że z czasem robi się ich całe zatrzęsienie, co potrafi ostro zirytować. Jeśli już mowa o wadach, to zdarza się, że nie bardzo wiadomo, gdzie należy iść dalej. Z drugiej strony trudno ganić autorów za pokaźną liczbę side-questów, które między innymi odpowiadają za ten stan rzeczy. Podsumowując: ToP warto sprawdzić, ale pierwszeństwo chyba należy się czwartemu Final Fantasy.. ■ **Ocena: 7.7/10**

LIGA PLAY-STATION

KONSOLE POJECHAŁY W POLSKĘ



Z ciekawą inicjatywą umilającą „lato w mieście" wszystkim graczom, wyskoczyło Sony Poland – LIGA PlayStation była objazdowym turniejem zespołowym w gry na PlayStation 2 i PlayStation Portable. Drużyny musiały składać się z dwóch lub trzech zawodników, z których każdy miał obowiązek wziąć udział w chociaż jednej konkurencji. Przyznać trzeba, że ta idea bardzo nam się spodobała – przede wszystkim dlatego, że nie była to żadnym wypadku impreza „elitarna" i nawet największy wymiatacz w Soulcalibura III lub mistrz kierownicy (WRC Rally Evolved i Tourist Trophy) mógł polec na banalnym wydawałoby się SingStarze '80s lub przegrać w zręcznościowym World Tour Soccer 2 na PSP, bo nie był to turniej w jedną grę wyłącznie dla specjalistów, ale swego rodzaju wielobój (konkretnie – pięciobój) sprawdzający wszechstronność growego obycia uczestników.

LIGA PlayStation była otwarta dla wszystkich, więc każdy hardcore'owy lub niedzielny gracz mógł przyjść z kilkoma znajomymi i spróbować zdobyć jedną z wielu nagród. A było o co walczyć – każdy członek zwycięskiej ekipy wygrywał białe PlayStation Portable, a za pozostałe miejsca na podium też przyznawano nieliche nagrody. Nic więc dziwnego, że rywalizacja była zacięta. Nie tylko uczestnicy zmagań mogli dobrze się bawić – fani rajdów samochodowych podziwiali Tomka Kuchara i jego Subaru Imprezę oraz to, jak fachowo radzi sobie w WRC Rally Evolved. Oprócz tego można było wypróbować Tekkena: Dark Resurrection oraz inne gry Sony na specjalnych stanowiskach.

Zainteresowanie imprezą było bardzo duże – Sony podało, że łącznie w Lidze wzięło udział 1400 zawodników, a liczbę „oglądaczy" ocenia nawet na ponad trzynaście tysięcy. Przez całe wakacje wszystko szło dobrze, bo i pogoda zazwyczaj dopisywała, ale w końcu siły natury sprzymierzyły się przeciwko graczom i ostatni, gdański turniej spod znaku LIGA PlayStation przerwało oberwanie chmury, które spowodowało duże ryzyko porażenia prądem uczestników zawodów, w związku z czym musiano je przerwać. Ale poza tym jednym incydentem pozostałe turnieje w ramach LIGI PlayStation wypadły bardzo udanie.

Nie pozostaje nam nic innego, jak pogratulować ludziom z Sony kolejnej wakacyjnej (po zeszłorocznym objazdowym turnieju Tekken 5) inicjatywy propagującej gry video. Mamy nadzieję, że w następne wakacje też będzie się działo.

Oto lista zwycięzców wszystkich turniejów rozegranych w ramach LIGI PlayStation.

Kraków:
1. True Crew // Kpt. Marcin Paściak
2.NeKKetsu Fantasy // Kpt. Norbert Olszewski
3. Filip // Kpt. Filip Marciniak
4. OBOJĘTNIE // Kpt. Krzysztof Karpiński

Katowice:
1. BYKOWINA // Kpt. Łukasz Homziuk
2.OBOJĘTNIE // Kpt. Krzysztof Karpiński
3. KUSTOSZE // Kpt. Piotr Trzyna
4. WOLTY // Kpt. Łukasz Osiński

Wrocław:
1. Krówki // Kpt. Arkadiusz Zielak
2.Team Burak Team // Kpt. Marek Kochanowski
3. MISZCZE // Kpt. Dawid Stadnicki
4. DIVERS TEAM // Kpt. Arkadiusz Łamasz

Poznań:
1. Króliczki // Kpt. Arkadiusz Zielak
2. MISZCZE // Kpt. Dawid Stadnicki
3. PLUSZAKI // Kpt. Dominik Suchowicz
4. SHADOWZ // Kpt. Adrian Wilczyński

Łódź:
1. Prawie Najlepsi // Kpt. Robert Lipiński
2. ZGIERZ // Kpt. Mateusz Kazimierczak
3. MAĆKI // Kpt. Maciej Swarek
4. HalfTooth // Kpt. Michał Kowalik

Warszawa:
1. HalfTooth // Kpt. Maciej Jackowski
2. MIKLAN // Kpt. Michał Tański
3. GameLeons Team1 // Kpt. Michał Perkowski
4. KORSARZE // Kpt. Robert Godziszewski

Bydgoszcz:
1.KGB // Kpt. Grzegorz Hofman
2.Zemsta // Kpt. Michał Węsiewski
3. Byle jak // Kpt. Michał Koper
4.Maćki // Maciej Świadek

ARCADIA v2.0

BYŁO TAKIE MIEJSCE. NAZYWAŁO SIĘ ARCADIA. KĄCIK, W PEWNYCH KRĘGACH, KULTOWY.

Traktujący o tym, co, zdaje się, zostawiliśmy za nami. O salonach arcade. O kontynuatorach barakowozów wypełnionych papierosowym dymem, gdzie atmosfera była tak gęsta, iż dało się zawiesić siekierę. O miejscu, gdzie drobne znikały bezpowrotnie, czy to wymieniane na żetony, czy to zgarniane przez dżentelmenów w odblaskowych dresach. Chcemy przywrócić Arcadię na łamy enplusa. Jeśli podoba Wam się ten pomysł, nie omieszkajcie zamailować do naczelnego, lub wypowiedzieć się na forum.
// Ganon & Kubicz

Lecimy. Najpierw garść niusów, zaraz potem przyjrzymy się polskim salonom i obadamy arcade'owego dziwoląga.

HOUSE OF THE DEAD 4 SPECIAL

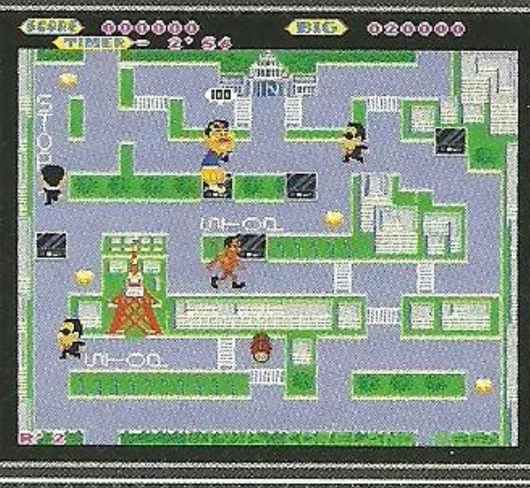
Mimo iż Sega wstawiła do salonów Arcade w Nipponie automaty z House of Dead 4 w lutym, to nasi Żółci Bracia już doczekali się kolejnej wersji. Edizione Speciale nie obeszła się bez dwóch zamkniętych kabin i 100 calowych ekranów, pięciu głośników oraz foteli z wbudowanym feedbackiem, dzięki czemu będziemy mogli się jeszcze mocniej wczuć w to, co ma dzieje się na ogromnym ekranie. Kiedy dadzą nam popruć do zombiaków na tym cacku? W zwykłą Czwórkę grają też w ojczyźnie hamburgera, a u nas cisza. Trzeba liczyć na tut szczęścia, że jakiś dobrotliwy właściciel salonu sprowadzi to cacko do siebie, albo dla nie dającego mu żyć syna.

COOPER'S 9

Na ATEI – automatowych targach, Konami niespodziewanie poinformowało cały świat (a raczej tą jego garstkę zainteresowaną automatami), iż trwają pracę nad nowym shooterem – Cooper's 9. Gra przedstawiać będzie losy dwóch agentów usilnie pragnących odejść z organizacji, której wiernie dotąd służyli. Ich szef jednak nie zamierza im tej ucieczki ułatwiać – wysyła hordy antagonistów. Całość będzie w nieco mangowej konwencji, a granie ma sprawiać wrażenie kartkowania kolejnych stron komiksu. Dostępne będą dwa tryby: Story oraz Time Attack. Wszystko toczyć się będzie niczym w tradycyjnym, arcade'owym shooterku – śmigamy po kolejnych etapach i prujemy do oponentów korzystając z bogatego asortymentu spluwek. Podczas przeładowywania będziemy mogli schronić się za jakąś zasłoną, aby ogień nieprzyjaciół nas nie dosięgnął. A wszystko to przy akompaniamencie radosnej, wyjętej prosto z anime, kakofonii krzyków i pisków. Traktować możecie to jako ciekawostkę, albowiem mała szansa, aby Cooper's 9 ukazało się poza Japonią.

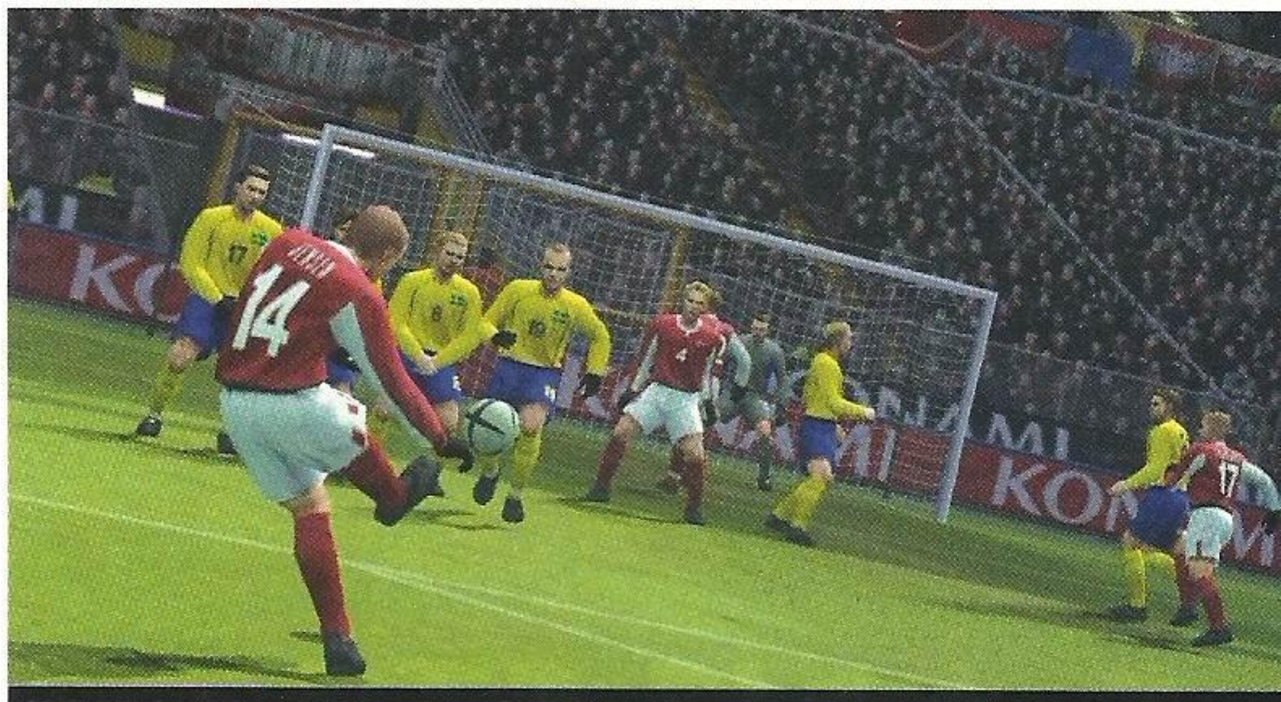
METAL SLUG 6

Nowy „Metalowy Szlug", jak to swojsko się w ojczyźnie przyjęło nazywać czołowy tytuł ze stajni SNK, zadebiutował w japońskich salonach 24 lutego tego roku. Konwersja na PS2 planowana jest na wrzesień bieżącego roku. Co do samego Sluga opatrzonego numerkiem '6'. Znów kierować będziemy poczynaniami niestrudzonych śmiałków Marco, Terma, Fio i Eri, wspieranych przez duet z King of Fighters, Clarka i Ralfa, którzy stawią czoła złym stworom z innej planety, przejmującym ludzkie ciała. Pojawi się nowy button, a mianowicie „E". Służyć on będzie zmienianiu giwer, bo – tak, to nowość w serii, teraz postacie będą mogły taszczyć do dwóch gnatów jednocześnie! Pojawią



maszyny z piekła rodem

I'm Sorry – maszyna z 1985, autorstwa Segi/Coreland w założeniach i rozgrywce jak żywo przywodząca na myśl Pac-Mana, z tym, że zamiast żółtą kulką, śmigamy ówczesnym premierem Japonii – Kakukei Tanaką. Celem jest zebranie wszystkich złotych batonów, przy okazji przedzierając się przez zawiłe labirynto-podobne poziomy i pokonując tabuny wrogów. A wśród adwersarzy takie zacne osobistości, jak: odstawiający swój sławny moonwalk, Michael Jackson, tańcząca Madonna, czy wymierzający potężne razy japoński wrestler – Giant Baba. Dodatkowo nasz bohater nie może wpaść w łapska agentów w, a jakże, czarnych okularach i garniakach. A gdy to się już wydarzy, Tanaka zostanie w samej pieluszce. Nie pytajcie o co chodzi, bo sam jestem mocno zdziwiony. Osobliwa gierka furory nie zrobiła – ani w Japonii, ani w USA, gdzie satyra rodem z Kraju Kwitnącej Wiśni okazał się ciężkostrawna.



PES PARTY

PRO EVO I JEGO LICZNE RODZEŃSTWO OD ŚRODKA

Na początek najważniejsza informacja dla wszystkich oczekujących na PES6 – gra ukaże się na PS2 i PC w wersji kompletnie spolszczonej, a komentować nam będą Mateusz „ten mecz już się skończył" Borek wraz z Romanem „Suwerenem" Kołtoniem... / marcellus@neo-plus.pl

Jestem naprawdę ciekaw co z tego wynikie... W następnym numerze postaram się zdać relację z prac nad PES6, które, jak głoszą plotki, ma się jednak dość mocno różnić od japońskiego Winning Eleven 10, przede wszystkim tym, że będzie mniej arcade'owe i radosne. Zaś wszystkich fanów reprezentacji Oranje powinna ucieszyć wieść, że w końcu będzie licencja na holenderskich piłkarzy, nareszcie koniec z Smajnelami, Von Mistelroumami, czy innymi Von Bokkurami! Von, von, von! Dobrą wiadomością jest również to, że cena tym razem będzie bardziej przystępna niż zazwyczaj – 199 PLN zamiast 249. Czysty zysk.

Nieco bardziej niepokojące wieści dobiegły z Lipska, gdzie Microsoft na Games Convention z dumą ogłosił, że ma roczną wyłączność na obie next-genowe piłeczki, czyli FIFA 07 (a niech im na zdrowie pójdzie, hehe) oraz Pro Evo 6... Na dłuższą chwilę wpadłem w czarną rozpacz – to oznaczałoby, że na PStrójkowe Pro Evo musiałbym czekać ponad rok, ale potem przypomniałem sobie, że na PS2 pierwsze Pro Evo również ukazało się dwanaście miesięcy po europejskiej premierze konsoli i jakoś (sam nie wiem jak...) to przeżyłem. Humor poprawił mi się jeszcze bardziej, gdy już następnego dnia po wypowiedzi przedstawiciela Microsoftu odezwał się sam Shingo 'Seabass' Takatsuka, który zdementował informację, mówiąc, że i owszem, Xbox 360 ma wyłączność na next-genowe Pro Evo 6, ale tylko do końca tego roku, co tak naprawdę nie znaczy nic, bo do tego czasu Konami i tak nie zdąży z przygotowaniem PESa na PS3, który ma się ukazać gdzieś pomiędzy wiosną a latem przyszłego roku, a nad którym prace idą oczywiście pełną parą. Ciekawe, czy będzie jakaś różnica w grafice pomiędzy wersjami na X360 i PS3, bo jak na razie ta pierwsza wygląda niemalże jak normalny PES z PS2, tyle że w wyższej rozdzielczości i (wreszcie, wreszcie!) w trybie widescreen. Co znaczy, że jest bardzo ładna oczywiście, ale nie tak ładna, jak można by się było spodziewać. Więcej o next-genowym PES6 znajdziecie w naszej relacji z Games Convention 2006.

MISTRZOSTWA POLSKI W PRO EVOLUTION SOCCER 5

W sierpniu odbywały się eliminacje do Mistrzostw Polski w PES5. Z każdej z eliminacji do turnieju finałowego awansowało 16 osób, wśród których nie zabrakło najlepszych graczy z polskiej sceny PESa, w tym oczywiście aktualnego mistrza Polski w PES4 – Seby Fijałkowskiego i mistrza Europy PES4 – Grzegorza „Eśka" Kuźnika. Ale nie tylko awans do finału był nagrodą w zawodach – za pierwsze miejsce do wygrania było PlayStation Portable, co dodatkowo podkręcało gorącą atmosferę zmagań.

Miałem okazję przyglądać się z bliska dwóm z sześciu eliminacji. Pierwsza runda, w warszawskiej Galerii Mokotów, wypadła dość słabo z powodu kiepskiej organizacji i zawirowań przy zapisach (zakończyły się wcześniej niż według ogłoszeń miały się rozpocząć) oraz niezbyt fortunnie dobranego miejsca zmagań (część stanowisk była ustawiona wśród półek w empiku i było tam naprawdę tłoczno i duszno). Aha, na turniej wpadli gościnnie gracze Legii – Marcin Burkhardt, Elton, Roger oraz Maciek Korzym, którzy rozegrali parę meczyków i rozdali trochę autografów.

Lepiej było w Krakowie podczas trzeciej tury eliminacji, zawody wypadły naprawdę dobrze i grało się milej – miejsca było sporo, więc nikt się nie dusił i nie trącał łokciami podczas grania, a i do organizacji nie można się było specjalnie przyczepić, choć znów zapisy rozpoczęły się wcześniej niż podawano i część chętnych musiała odejść z kwitkiem. Ale tak to bywa w turniejach o ograniczonej liczbie miejsc – zapalonych fanów PESa okazało się być po prostu o wiele więcej, niż przypuszczali organizatorzy. Tak czy inaczej – fajnie, że taka impreza w ogóle się odbywa, mam nadzieję, że następnym razem pójdzie to lepiej i sprawniej, a miejsc w eliminacjach będzie więcej. Szkoda też, że wszystkie te turnieje nie służyły tak naprawdę promocji Pro Evolution Soccer wśród przypadkowych przechodniów – zabrakło większej liczby plakatów i banerów głoszących wszem i wobec, co tu się dzieje oraz jakiegoś projektora, czy innej plazmy, na której pokazywane by były mecze lub prezentowana wersja beta Pro Evo 6, najlepiej już z polskim komentarzem.

Finał Mistrzostw Polski w PES5 odbędzie się 9 września w warszawskim centrum handlowym Blue City (więcej info na stronie pes.gram.pl), a zwycięzca całego turnieju pojedzie do Irlandii walczyć o tytuł Mistrza Europy z najlepszymi graczami Starego Kontynentu. Niestety, wbrew wcześniejszym zapowiedziom ze strony Konami, Esiek nie będzie mógł bronić tytułu (co dotychczas było niepisaną tradycją), a Polska straciła jedno z dwóch miejsc na turnieju – w zeszłym roku na ME pojechał mistrz i vice mistrz Polski, tym razem pojedzie wyłącznie mistrz. Stawka turnieju jest więc bardzo wysoka, co powinno zapewnić masę emocji zarówno graczom, jak i kibicom. Niniejszym wszystkich chętnych do oglądania zmagań najlepszych graczy w PESa zapraszam do Blue City, też tam będę i spróbuję swych sił. // Marcellus

PES OGŁOSZENIA – TURNIEJE

■ Serdecznie zapraszamy wszystkich chętnych na kolejną edycję turnieju STRZELEC CUP, która odbędzie się w Strzelcach Opolskich dnia 10.09.2006 (niedziela). Start około godziny 10:00. Wpisowe 10 zł, ale osoby, które będą chciały w jakikolwiek sposób pomoc (tv/konsola/pes5) wjazd mają za darmo. Tym razem turniej odbędzie się w Gołębniku przy ulicy Szpitalnej. Zapisy przyjmujemy na forum, pod numerem telefonu 608-513-611 lub pod numerem GG 4619397.

■ 23 września w Elblągu przy ulicy Sadowej (budynek znajduje się na działkach) odbędzie się turniej PES5 na konsoli PS2. Wszystkie szczegółowe informacje oraz zapisy pod numerami tel. 609-113-310 lub 508-365-328 lub na forum Neo Plusa w kąciku sportowym. Wpisowe wynosi 15 zł. Ilość miejsc jest ograniczona! Gramy państwami oraz klubami, ale bez transferów/patchy. Start imprezy o godz.10. Zbiórka o godzinie 9:30 na dworcu PKP.

Z cyklu: Lew Salonowy - cz. I

Każdy z nas o czymś marzy/czegoś chce, dla jednych jest to szóstka w totku, dla innych mistrzostwo świata w piłce nożnej zdobyte przez naszych rodaków. Sam mam wiele marzeń, wśród nich wyróżnia się jedno, mianowicie chciałbym zobaczyć porządny salon gier w Polsce (najlepiej w Warszawie). Niestety, jest to jedno z tych życzeń, którego spełnienie jest bardzo odległe lub wręcz nierealne. Póki co, pozostaje mi odwiedzanie istniejących już salonów gier i granie w to, co tam znajdę. Nie muszę chyba mówić, że lista dostępnych tytułów nie powala na kolana. Po odwiedzeniu kilku salonów gier w stolicy, z przykrością muszę stwierdzić, że do poziomu Europy Zachodniej dużo nam jeszcze brakuje. Nie dość, że w Warszawie jest mało przybytków z automatami, to jeszcze są one nieźle porozrzucane po mieście. Przyczyna tego tkwi w galeriach handlowych, w których to owe salony są (Blue City, Galeria Mokotów, Sadyba Best Mall i Cinema City Bemowo). Normalnie bardzo bym się cieszył, że tyle galerii ma salony, niestety, po dokładniejszym przyjrzeniu okazuje się, że gry, które tam znajdziemy są raczej staroszkolne. Stan ten można jeszcze zrozumieć w salonach, które znajdują się w podziemiach Dworca Centralnego (istniejących jeszcze tylko dzięki wprowadzeniu do nich „owocówek"). W końcu niewiele osób je odwiedza (choć i tam znajdują się takie rodzynki jak Dolphin Blue) głównie ze strachu, że staną się ofiarą napaści. To, co zrozumiałe jest na Centralnym, dziwi w galeriach. Miejsca te są dość bezpieczne i szansa, że spotka Cię grupka potrzebujących na działkę ćpunów, praktycznie nie istnieje. Tym bardziej dziwi więc podejście do klienta właścicieli owych przybytków. Ja wiem, że mamy niezbyt bogate społeczeństwo, ale do galerii przychodzą ludzie, którzy na brak gotówki raczej nie narzekają. Tak więc czemu duża część gier, jaką możemy spotkać w tychże miejscach, ma już koło 7-10 lat? Wiem, że Virtua Cop to pozycja genialna, tak samo, jak Time Crisis, ale w 2006 roku oczekuję czegoś nowszego, tym bardziej że 1 kredyt kosztuje 2 złote (gdzie te czasy gdy grało się za 50 groszy?). Najgorzej pod tym względem prezentuje się Sadyba Best Mall, w której to znajduje się masa wiekowych automatów. Najlepiej wypada Galeria Mokotów (mimo tego, że stoją tam takie zabytki jak G-LOC). Inną, równie denerwującą rzeczą w warszawskich salonach jest duża liczba tytułów bez oryginalnej obudowy (co powiecie na Metal Slug'a 3 w obudowie po Killer Instinct 2?). Mały pikuś, jeśli obudowa ma więcej przycisków niż wymaga gra, ale co zrobić, gdy grasz w takiego Soul Blade'a na automacie, który ma tylko trzy przyciski? Cóż począć, ciężkie jest życie arcadera w Warszawie. Mimo to nie poddaję się i nadal szukam jakiegoś przyzwoitego salonu gier w stolicy.
Na koniec napiszę, że od pełnych ludzi i porządku salonów w galeriach, wolę „zadymione" i puste salony pod dworcem Centralnym. Nie wiem czemu, ale ich klimat jakoś bardziej mi pasuje (zresztą nie ma to jak „profesjonalna" popielniczka z puszki po pasztecie podlaskim).
Miejmy nadzieje, że sytuacja w Warszawie i Polsce się poprawi i wreszcie będziemy mieć salony na poziomie, czego sobie i Wam życzę. // Kubicz

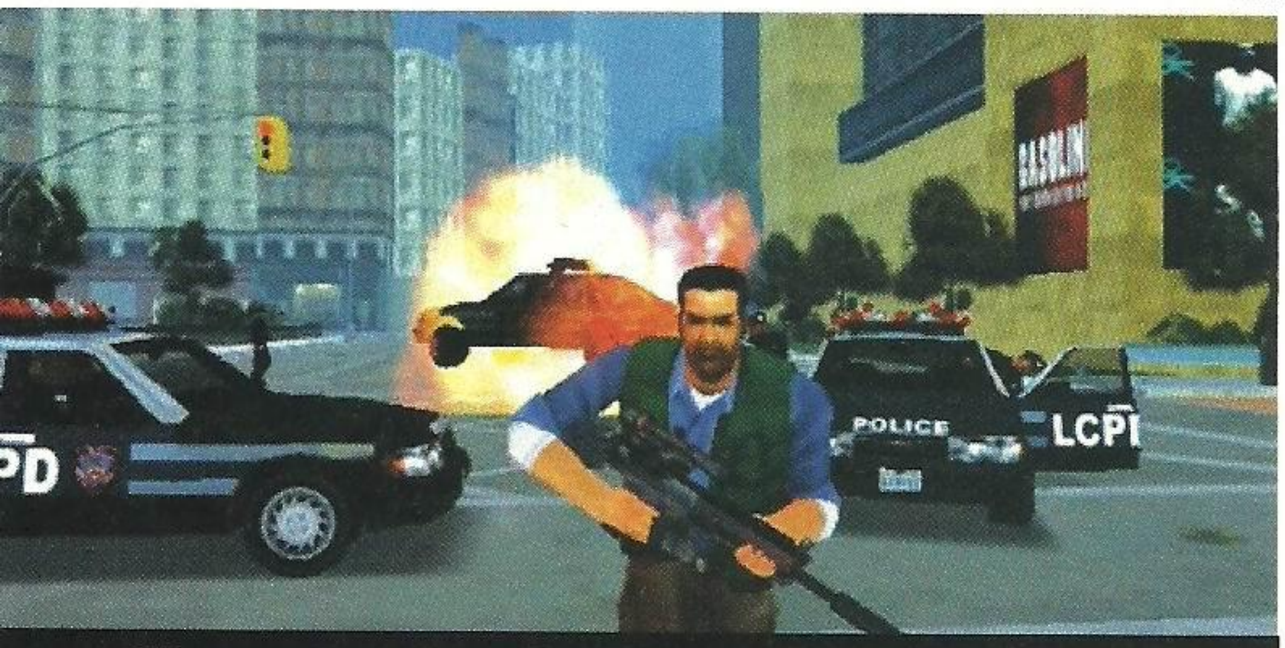
się również nowe bronie i nieznane wcześniej pojazdy, jak choćby wiertło przypominające kształtem kreta. Japonia swoim „Metalowym Szlugiem" się od pewnego czasu cieszy, my musimy poczekać. SNK, zlituj się.

CZASOWY KRYZYS, BO CHYBA NIE KRYZYS CZASU?

Konkurencja w salonach na płaszczyźnie FPSów jest duża, o czym wie również Namco Bandai, co udowodniło wypuszczając Time Crisis 4. Japończycy już grają, my musimy poczekać, bądź uzbroić się w cierpliwość. Najlepiej cały jej arsenał. Największą nowością w serii jest nowy sposób poruszania i rozglądania się. Gdy na ekranie wyświetlają nam się strzałki, mamy możliwość wycelowania w nie gunem i spojrzenia w wybranym kierunku. System ten nazwany został dumnie – camera stick. Autorzy nie kryją się, iż patent został zgapiony z domowych platform. Sama formuła Time Crisis się nie zmieniła – nadal przyjdzie nam wystrzeliwać setki zakapiorów ściskając w łapie light-guna. Krwawą łaźnię okraszono grafiką żywcem wziętą z Tekkena 5, bowiem obie produkcje lecą na tych samych boardach.

FLIPERY SĄ NIEŚMIERTELNE

W polskich kinach już od ponad miesiąca możemy oglądać film „Piraci z Karaibów: Skrzynia Umarlaka" (Disney's Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest), tymczasem 13 lipca amerykański producent fliperów, firma Stern Pinball, wypuściła na rynek maszynę opartą na historii opowiedzianej w dwóch filmach z wytwórni Disneya. Twórcami gry są byli pracownicy Wiliamsa: projektant Dennis Nordman i inżynier/programista Dwight Sullivan, grafiką zajął się Kelvin O'Connor, a za efekty dźwiękowe odpowiedzialny jest David Thiel, były inżynier dźwiękowiec IT i Microsoftu. Głównym celem naszej pirackiej przygody jest pokonanie Davy'ego Jonesa, kapitana „Latającego Holendra", „człowieka" któremu kapitan Jack Sparrow jest winny swą duszę. Jednakże zanim to nastąpi, czeka nas masa przygód.
Fliper oferuje następujące zabawki:
Mechaniczny statek piratów (zatop statek, znokautuj marynarzy, zniszcz Krakena oraz pokonaj Davy'ego Jonesa), mechaniczną skrzynie umarlaka (zdobądź klucz, otwórz skrzynie oraz odnajdź litery tworzące słowo H-E-A-R-T, by zacząć HEART multiball), rotacyjny mini playfield oraz magiczny kompas i mapę z różą wiatrów. ■■



GANGSTA'S PARADISE

SEKRETY GTA: LIBERTY CITY STORIES – cz. 1

Witamy ponownie w Liberty City. W kilku najbliższych numerach wgłębimy się w sekrety Liberty City Stories, ponieważ pełny opis podstawowych misji już opublikowaliśmy w lutym, w NEO Plus nr 85 – jeśli ktoś się zagapił, ma szansę zamówić w Archiwaliach. Na początek dodatkowe misje, czyli Odd Jobs. / flik

Przed wami dodatowe misje, które należy zaliczyć, by ukończyć grę na 100 procent. Nie powinniście mieć z nimi specjalnych problemów.

MISJE DOSTĘPNE W KAŻDYM MIEŚCIE

■ **Paramedic** – Zabawa w jednoosobowy zespół ratunkowy. Misje możemy rozpocząć zawsze wtedy, gdy znajdziemy ambulans. Nagrodą za przebicie się przez 12 leveli będzie żelazna kondycja Toniego (nie będzie się męczył podczas szybkiego biegania).

■ **Vigiliante** – Czyli policyjny mściciel w akcji. Misje możemy rozpocząć kiedy znajdziemy samochód policyjny lub FBI (ewentualnie czołg). 12 leveli mordowania złoczyńców i kamizelka Toniego zwiększy swą wytrzymałość o 50 procent.

■ **Trash Dash** – Jeśli zawsze marzyłeś o byciu kierowcą śmieciarki, to teraz możesz się sprawdzić. Zbieranie pojemników na czas do łatwych nie należy (szczególnie, że nie ma za to żadnej specjalnej nagrody), ale jak chce się mieć 100 procent gry...

■ **Firefighter** – Zabawa w strażaka bardzo przypomina jazdę ambulansem. Z tym, że tutaj musimy gasić płonące samochody i ludzi. Za to po przejściu 12 leveli staniemy się odporni na ogień.

■ **Taxi Driver** – Życie „złotówy" do łatwych nie należy. Musisz wykonać łącznie 100 kursów (na szczęście nie za jednym posiedzeniem), a nagrodzony zostaniesz specjalnym modelem taksówki (czekać będzie w Trenton).

■ **Avenging Angels** – Tę misję będziesz mógł zacząć dopiero po zdobyciu specjalnego stroju (Avening Angel`s fatigues). W każdym mieście możemy znaleźć członków gangu Avenging Angels. W Portland będą w okolicach Chinatown. Na Staunton Island spotkać ich można w pobliżu Bellville Park, zaś na Shoreside Vale w dzielnicy Wichita Garden. Teraz wystarczy, że ubrany w wyżej wspomniane wdzianko podejdziesz do któregoś „anioła zemsty" i wciśniesz R3. Czeka Cię piętnaście etapów wyrzynki bardzo podobnej do tej z Vigiliante. Najlepiej do tej misji nadają się wszelkiego rodzaju motory (szczególnie na duże grupki pieszych – wystarczy krążyć wokół i strzelać). Gdyby zainteresowała się Tobą policja (dwie gwiazdki) odwiedź lakiernika. Za ukończenie zadania na każdej wyspie dostaniesz inną nagrodę. W Portland będzie to kuloodporny motocykl Avenger. Na Staunton Island dostaniesz amnestię (po złapaniu przez policję nie będziesz musiał płacić). Na Shoreside Vale w nagrodę otrzymasz strój superbohatera.

PORTLAND

9MM Mayhem

■ **Miejsce**: W centralnej części Red Light District są dwa przelotowe podwórka (kawałeczek na południowy-zachód od Ammu-Nation). W lewym ukryty jest motocykl Freeway.

■ **Zadanie:** Wskakuj na siodełko. Przed Tobą tak zwany celowniczek na szynach. Twoje zadanie polega tylko na strzelaniu i niszczeniu wyznaczonych pojazdów. Na początku będą to motory (strzelaj w gumę, a potem w motocyklistę), następnie samochody (seria w opony i bagażnik). Wraz z czwartym pojazdem pojawią się strzelcy – tych likwiduj najpierw (twój Freeway ma ograniczoną wytrzymałość), potem ładuj w koła i bagażnik. Do dyspozycji masz trzy pigułki spowalniające (łatwiejsze celowanie) – polecam zostawić je na koniec. Aby zaliczyć misję wystarczy zniszczyć 11 pojazdów. Aha, staraj się nie zastrzelić swojego kierowcy.

Scooter Shooter

■ **Miejsce:** W Chinatown, na północ od mostu prowadzącego do Newport, jest podwórko w kształcie litery L (tam gdzie walczyłeś z członkami Triady w misji Calm before the Storm).

■ **Zadanie:** Wskakuj na skuter stojący na dole i przygotuj się na powtórkę z rozrywki (celowniczek). Tak samo, jak poprzednio, po dotarciu do 12 levelu możesz spokojnie przerwać. Zadanie będzie zaliczone.

Red Light Rancing

■ **Miejsce:** Chinatown na zachód od czteropasmowej obwodnicy. Wystarczy, że odbierzesz telefon.

■ **Zadanie:** Dojechać jako pierwszy do mety ;). Złap szybki motor (polecam Sancheza) i ruszaj na start. Aby wygrać ten, jak i inne wyścigi motocyklowe, wystarczy zastosować się do paru zasad. Pamiętaj i przed każdym zakrętem puszczaj gaz (przy ostrzejszych nawet przyhamuj). Szybciej pokonasz wiraż ścinając go po wewnętrznej niż pędząc po zewnętrznej. Uważnie obserwuj mapę – widać na niej checkpoint, do którego właśnie się zbliżasz i następny, który jeszcze się nie pojawił. Nie baw się w przepychanki z innymi zawodnikami – to prawie zawsze źle się kończy.

Low-Rider Rumble

■ **Miejsce:** Na granicy Portland View i Trenton widać na mapie dwa identyczne kwadraty (w rzeczywistości są to hangary otoczone drogą). Odbierz dzwoniący tu telefon – czeka Cię wyścig samochodowy.

■ **Zadanie:** Weź Leone Sentinel – to najlepsza dostępna tutaj bryczka. Zasady są podobne jak przy wyścigach motocyklowych. Jedyna różnica tkwi w pokonywaniu zakrętów. Staraj się robić to na kontrolowanym poślizgu (czyli puść gaz, następnie wejdź w zakręt i dopiero wtedy „daj po garach").

Slash TV

■ **Miejsce:** Statek, na którym zabiłeś Vincenzo. Ta misja dostępna jest dopiero po zabiciu wyżej wspomnianego palanta. Wtedy to stajesz się posiadaczem stroju Overalls. Ubrany w owo gustowne wdzianko zawitaj z powrotem na statku między godziną 18 a 5 rano.

■ **Zadanie:** Musisz wykończyć wszystkich psychopatów z piłami łańcuchowymi, zanim oni wykończą Ciebie. Taktyka jest prosta: uzbrojony w micro SMG, lub shotguna, uciekasz przed czubkami. Kiedy będą parę metrów za tobą – odwracasz się, wykańczasz jednego lub dwóch i biegniesz dalej. Operację powtarzasz do skutku (do przejścia jest 5 leveli). Możesz wykorzystywać otoczenie, czyli drewniane skrzynki – psychole często się o nie blokują. Aby zaliczyć misję musisz wykonać ją dwa razy. W nagrodę dostaniesz strój kurczaka (Cox Mascot suit).

Wong Side of the Track

■ **Miejsce:** Na północny-zachód od doków są schodki prowadzące na przystanek kolejki (El-train). U góry będzie stał Sanchez (wiesz co masz robić). Gdybyś miał problemy ze znalezieniem tego miejsca, to wyjedź z siedziby Salvatora i skieruj się na południe (schodki będą tuż za zakrętem).

■ **Zadanie:** Musisz dojechać do mety pierwszy, jednocześnie pokonując odległości między checkpointami w określonym czasie. Nie wolno Ci również spaść z trakcji. Łatwy wyścig o ile będziesz trzymał się samego środka lub prawej strony. Nie zjeżdżaj nigdy na lewo, łatwo tu o bliskie spotkanie z nadjeżdżającą z naprzeciwka kolejką.

RC Triad Take-Down

■ **Miejsce:** Południowo wschodni kraniec Chinatown (środkowa arteria miejska). Pod daszkiem z kolumnami stoi biały van (Toyz`n the hood).

■ **Zadanie:** Wskakuj do samochodu. Twoim zadaniem jest zabicie co najmniej 20 członków Traidy (panowie w gustownych, granatowych dresach) w określonym czasie. Do dyspozycji dostaniesz zdalnie sterowane samochodziki wyładowane materiałami wybuchowymi. Najprostszy sposób przejścia tej misji to odjechać parę (czasami parenaście) metrów w dowolnym kierunku i zawrócić. Tam gdzie jeszcze przed chwilą nie było nikogo, powinna pojawić się grupka gangsterów. Wystarczy teraz, że podjedziesz do gangoli i zdetonujesz ładunek (za każdego zabitego dostajesz parę sekund). Patent z jeżdżeniem w kółko powtarzać możesz do skutku.

Trashin` RC

■ **Miejsce:** Udaj się do dzielnicy Hepburn Heights, na teren budowy (jest kawałek na północ od Pay'n'Spra) i wsiądź do białego vana.

■ **Zadanie:** Czeka Cię jedna z najbardziej upierdliwych misji w całej grze: zawody zdalnie sterowanych samochodzików. Przed tobą trzy wyścigi po tej samej trasie (zwiększa się tylko liczba okrążeń). Aby wygrać, musisz pamiętać o kilku rzeczach. Przede wszystkim naucz się na pamięć trasy – bez tego nie masz nawet cienia szansy. Zrezygnuj z jazdy w nocy lub we mgle. Wszelkiego rodzaju nierówności terenu, murki i słupki są wtedy niewidoczne. Za wszelką cenę unikaj kontaktu z innymi samochodzikami. Przy zderzeniu to zawsze Ty będziesz koziołkował. Wyprzedzaj tylko tam gdzie jest dużo miejsca (np.: na ulicy) i maksymalnie ścinaj checkpointy. I zaparz sobie melisę na uspokojenie.

Bumps & Grinds

■ **Miejsce:** W Harwood jest park z leśnymi drogami. W jego południowo-zachodniej części stoi przy drzewie Sanchez.

■ **Zadanie:** Przed tobą 10 wyścigów crossowych – każdy z nich musisz ukończyć poniżej wyznaczonego czasu. Jeśli choć trochę jeździłeś już Sanchezem, pięć pierwszych tras nie powinno sprawić Ci dużego kłopotu. Potem zaczyna robić się trudniej. Musisz uczyć się torów na pamięć, szczególnie rozlokowania ostrzejszych zakrętów i szukać miejsc gdzie mógłbyś zaoszczędzić parę sekund. Najlepszym sposobem na to jest omijanie wszelkiego rodzaju hopek (szczególnie tych dużych). Nie jest to łatwe (częste wywrotki) ale za to o wiele szybsze niż skakanie. I pamiętaj o jeszcze jednym – nie ścigaj się w nocy ani we mgle, to w końcu las. Nagrodą za przejechanie wszystkich 10 tras jest ulepszona wersja Sancheza: Manchez.

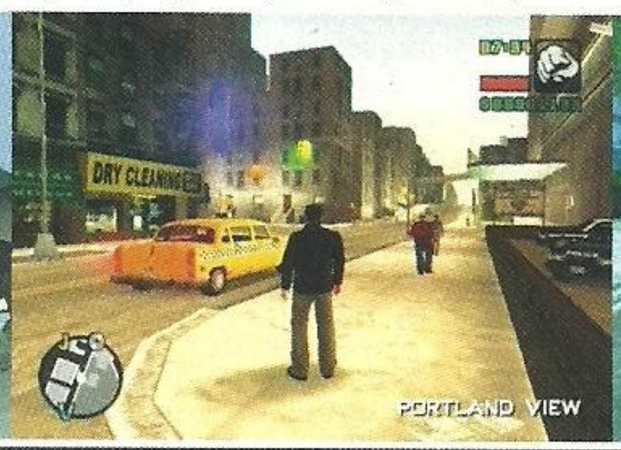
Noodle Punk

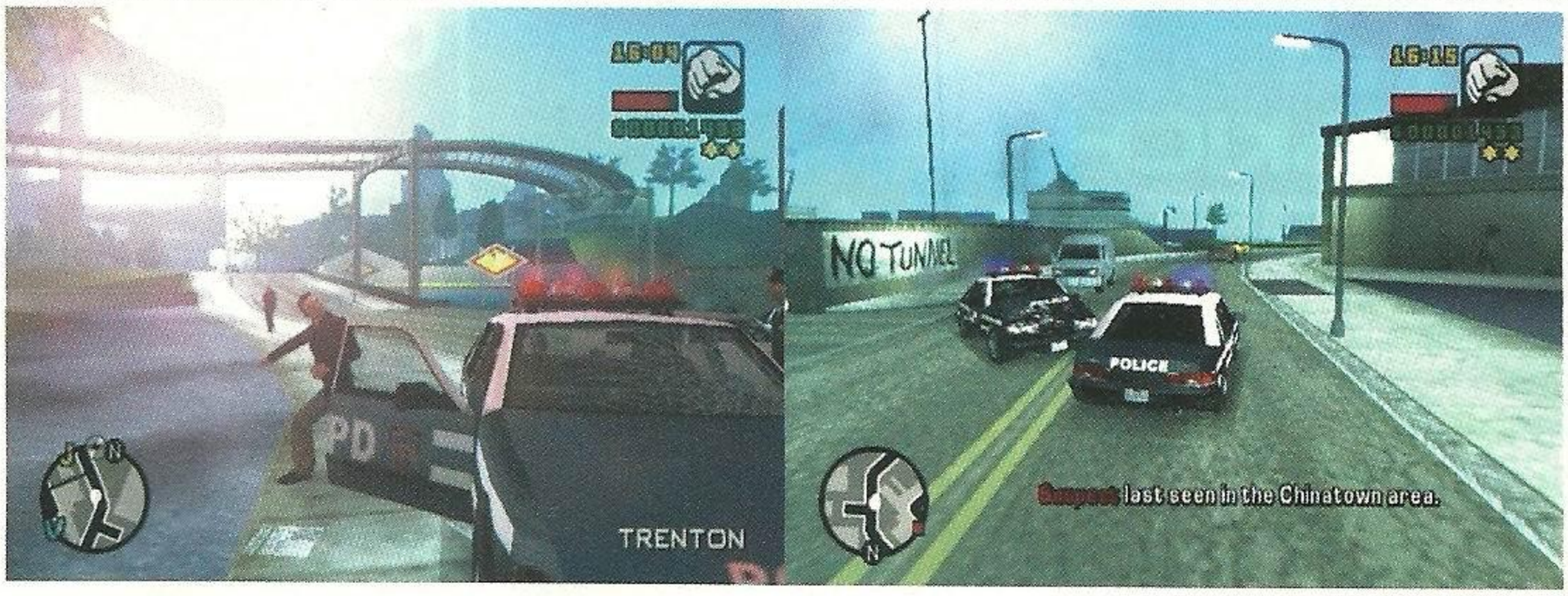
■ **Miejsce:** W Chinatown (na samym środku mapki Portland) jest chiński bar: Punk Noodle.

■ **Zadanie:** Wskakuj na skuter stojący przed budynkiem. Musisz w wyznaczonym czasie rozwieźć żarcie. W nagrodę przejmiesz lokal (kasa), a Twój pasek zdrowia powiększy się o 25% (tak naprawdę to pojawi się tam plusik). Zaczynasz od jednego oczekującego, by skończyć na 10 spragnionych chińszczyzny głodomorach. Niezależnie od liczby klientów na wykonanie zadania masz zawsze 4 minuty i 20 sekund. Ponieważ przy sobie możesz mieć tylko sześć pudełek z jedzeniem, kłopoty zaczynają się od 7 oczekujących (nie możesz obskoczyć wszystkich za jednym razem). Zauważ jednak, że klienci przeważnie podzieleni są na dwie (mniej więcej) grupki, znajdujące się w oddalonych od siebie częściach miasta. Kiedy obsłużysz jedno takie skupisko (np. 5 osób) wyrzuć resztę pudełek i jedź uzupełnić zapasy w Noodle Punk. Dopiero teraz ruszaj do drugiej grupki. Zaoszczędzisz w ten sposób cenny czas i nie będziesz musiał jeździć dwa razy w to samo miejsce. Pamiętaj o tym, aby wyznaczyć sobie trasę tak, by nie kręcić się w kółko bez sensu. I wreszcie uważaj na gangi, potrafią przestrzelić oponę w skuterze, co na 9 levelu bywa bardzo... hmmm, nieznośne.

Scrapyard Challenge

■ **Miejsce:** Ruszaj na złomowisko w Harwood (tuż obok salonu samochodowego). Za jednym z baraków powinieneś znaleźć Sancheza





■ **Zadanie:** Wskakuj na motocykl. Przejeżdżając przez różnokolorowe okręgi musisz zebrać dwadzieścia punktów (masz na to 2 minuty). Czerwone koła dają 3 punkty, złote dwa, a zielone 1. Najpierw zajmij się czerwonymi obręczami. Pierwsza jest na dachu żółtego autobusu po prawej (wjedź na betonowe nabrzeże, i zeskocz by ją łyknąć). Druga będzie nieco z lewej, również na dachu złomowanego autobusu (aby się do niej dostać musisz wjechać na dach po desce). Tuż obok stoi taśmociąg – rozpędź się i wyskocz z niego, a powinieneś zgarnąć kolejną obręcz. Po prawej powinieneś mieć teraz most. Wjedź na niego od północy i zeskocz, by zebrać kolejny czerwony okręg. Brakujące punkty uzupełnij żółtymi i zielonymi kółkami. Od teraz za każdy złomowany przez ciebie samochód będziesz dostawał cztery razy więcej kasy.

Car Salesman

■ **Miejsce:** Jedź do dzielnicy Saint Marks, jest tam salon samochodowy Autos. Misje możesz rozpocząć tylko między godziną 8 a 18.

■ **Zadanie:** Czeka Cię zabawa w sprzedawcę samochodów. Chętnych do kupienia będziesz zabierał na jazdę próbną. Kiedy rozpoczniesz misję, od lewej będą stać: psychol, maniak szybkości, flegmatyk i wielbiciel terenowych aut (kolejność jest zawsze ta sama). Pamiętaj, że aby opchnąć brykę, musisz dostosować styl jazdy do preferencji danego klienta (obok licznika z czasem jest pasek jego zadowolenia). Tak więc psychol uwielbia rozjeżdżanie przechodniów i drive-by (nieopodal stoi wóz strażacki – jego rozwalenie napełnia prawie cały pasek). Z maniakiem szybkości najlepiej pojechać jest do opuszczonej stacji kolejowej (na wschodzie tuż za salonem samochodowym). Znajduje się tam tunel, w którym bez przeszkód możesz się rozpędzić i tym samym zapełnić wskaźnik. Z flegmatykiem zrób rundkę po ulicy jadąc wolno i bezkolizyjnie. Wielbiciela terenowych samochodów zabierz w okolice trawiastych górek, kawałek na południe. Wszelkiego rodzaju wstrząsy i wyskoki szybko powinny zapełnić jego pasek zadowolenia. Wożąc maniaka szybkości i flegmatyka uważaj, żeby nie uszkodzić samochodu – gdyby Ci się to nie udało ruszaj do Pay`n`Spraya. To samo zrób, gdy klient zażyczy sobie zmiany koloru auta. Jeśli przejdziesz 6 poziomów zaliczysz misję. Przejmiesz również salon samochodowy, który zacznie przynosić dochody

TIPS & TRICKS

Niektóre cheaty można włączać i wyłączać, inne zaś są nieodwracalne, warto więc zapisać grę przez eksperymentami.

■ Agresywni kierowcy: Kwadrat, kwadrat, R1, X, X, L1, kółko, kółko
■ Wszystkie światła zielone: Trójkąt, trójkąt, R1, kwadrat, kwadrat, L1, X, X
■ Chromowane auta: Trójkąt, R1, L1, dół, dół, R1, R1, trójkąt
■ Białe auta: X, X, R1, kółko, kółko, L1, trójkąt, trójkąt
■ Czarne auta: Kółko, kółko, R1, trójkąt, trójkąt, L1, kwadrat, kwadrat
■ Rhino: L1, L1, lewo, L1, L1, prawo, trójkąt, kółko
■ Śmieciarka: Trójkąt, kółko, dół, trójkąt, kółko, góra, L1, L1
■ Nadmuchane głowy: Dół, dół, dół, kółko, kółko, X, L1, R1
■ Zawołaj pasażera do pojazdu: X, kwadrat, dół, X, kwadrat, góra, R1, R1
■ Fury jeżdżą po wodzie: Kółko, X, dół, kółko, X, góra, L1, L1
■ Zmiana wielkości opon w motorze: Kółko, prawo, X, góra, prawo, X, L1, kwadrat
■ Samobójstwo: L1, dół, lewo, R1, X, kółko, góra, trójkąt
■ Samochody eksplodują: L1, L1, lewo, L1, L1, prawo, X, kwadrat
■ Przyspieszenie zegara: L1, L1, lewo, L1, L1, prawo, kółko, X
■ Przyspieszenie rozgrywki: R1, R1, L1, R1, R1, L1, dół, X
■ Spowolnienie gry: R1, trójkąt, X, R1, kwadrat, kółko, lewo, prawo
■ Pełen pancerz: L1, R1, kółko, L1, R1, X, L1, R1
■ Pełna energia: L1, R1, X, L1, R1, kwadrat, L1, R1
■ Ludzie chodzą za tobą: Dół, dół, dół, trójkąt, trójkąt, kółko, L1, R1
■ Kasa (250,000$): L1, R1, trójkąt, L1, R1, kółko, L1, R1
■ Nie ściga cię policja: L1, L1, trójkąt, R1, R1, X, kwadrat, kółko
■ Piesi cię atakują: L1, L1, R1, L1, L1, R1, góra, trójkąt
■ Piesi mają broń: R1, R1, L1, R1, R1, L1, prawo, kółko
■ Zamieszki: L1, L1, R1, L1, L1, R1, lewo, kwadrat
■ Losowe stroje pieszych: L1, L1, lewo, L1, L1, prawo, kwadrat, trójkąt
■ Lepsza przyczepność: L1, góra, lewo, R1, trójkąt, kółko, dół, X
■ Wzrost zainteresowania mediów: L1, góra, prawo, R1, trójkąt, kwadrat, dół, X
■ Wzrost zainteresowania policji: L1, R1, kwadrat, L1, R1, trójkąt, L1, R1
■ Słoneczna pogoda: L1, L1, kółko, R1, R1, kwadrat, trójkąt, X
■ Bezchmurne niebo: Góra, dół, kółko, góra, dół, kwadrat, L1, R1
■ Mgła: Góra, dół, trójkąt, góra, dół, X, L1, R1
■ Pochmurna pogoda: Góra, dół, X, góra, dół, trójkąt, L1, R1
■ Deszcz: Góra, dół, kwadrat, góra, dół, kółko, L1, R1
■ Gra do góry nogami 1: Dół, dół, dół, X, X, kwadrat, R1, L1
■ Gra do góry nogami 2: X, X, X, dół, dół, prawo, L1, R1
■ Zestaw broni 1: Góra, kwadrat, kwadrat, dół, lewo, kwadrat, kwadrat, prawo
■ Zestaw broni 2: Góra, kółko, kółko, dół, lewo, kółko, kółko, prawo
■ Zestaw broni 3: Góra, X, X, dół, lewo, X, X, prawo
■ Pokaż autorów gry: L1, R1, L1, R1, góra, dół, L1, R1

STAUNTON ISLAND

Love Media's „Car-azy Car Giveaway"

■ **Miejsce:** Na ulicy położonej w kierunku południowo-zachodnim od sklepu z bronią (Phill Cassidy`s) powinieneś znaleźć niewielką wnękę, a w niej garaż.

■ **Zadanie:** Musisz dostarczyć do garażu 16 pojazdów. Ze znalezieniem wehikułów takich jak Faggio, Freeway, PCJ-600, V8 Ghost, Landstalker, Patriot, Banshee czy Manana nie powinieneś mieć większych problemów – jeżdżą wszędzie wokół. Sentinela, Deimosa SP, Phobosa VT i Infernusa powinieneś namierzyć na samym Shoreside Vale albo bliżej – w okolicach mostu, który tam prowadzi. Problemy mogą pojawić się z czterema bryczkami.
GT Hellenbach – po wykonaniu misji Car Salesman, będzie stał na podeście w salonie samochodowym.
BF Injection – w Portland na plaży, na południe od rezydencji Salvatora.
Thunder Rodd – w Portland na parkingu (tylko w dzień), na północ od mostu łączącego Portland ze Staunton Island.
Hearse – na Staunton Island, za szpitalem w dzielnicy Rockford (tak przy okazji, to karawan pogrzebowy).
Nagrodą za dostarczenie wszystkich pojazdów będą PCJ-600 i V8 Ghost czekające w Twojej kryjówce w Newport.

Torrington TT

■ **Miejsce:** Kawałek na południe od garażu, do którego dostarczałeś samochody (Love Media) dzwoni telefon. Odbierz go.

■ **Zadanie:** Zgarnij PCJ-600 i ruszaj na start. Ten wyścig to bułka z masłem. Możesz wygrać go za pierwszym podejściem o ile będziesz stosował się do zasad, o których pisałem wcześniej.

Deimos Dash

■ **Miejsce:** W uliczce na północ od stadionu Aspatria dzwoni telefon. Odbierz go.

■ **Zadanie:** Kolejny wyścig samochodowy – tym razem nieco trudniejszy. Jeśli myślisz o wygranej musisz mieć dobrze opanowane wchodzenie w zakręty (z użyciem kontrolowanego poślizgu oczywiście). Zapamiętaj również gdzie występują ostre zakręty. Do wyścigu możesz wziąć (jak sugeruje tytuł misji) Deimosa SP, ale moim zdaniem lepszy jest Infernus (mimo swej małej wytrzymałości).

Go Go Faggio

■ **Miejsce:** Jedź na nabrzeże w Newport (tam gdzie odzyskiwałeś furgonetkę z dowodami w misji Love On The Rocks). Przy wjeździe na teren doków powinien stać Faggio.

■ **Zadanie:** Musisz przejechać przez 25 sfer w ciągu niecałych dwóch minut. Oto najszybsza trasa: wjedź na podjazd z prawej, kiedy zbierzesz dwie sfery zawróć i wyskocz tak, by znaleźć się na daszku. Dalej jedź po gzymsie, kiedy zobaczysz czerwony kontener zeskocz na niego, po czym ruszaj dalej (cały czas zbierając sfery). Teraz skręć w prawo i zrób slalom między naczepami. Pojedź w lewo i zrób okrążenie wokół filaru podpierającego most. Ruszaj w prawo, a kiedy znów dotrzesz do czerwonego kontenera, ponownie skręć w prawo. Szybki zakręt w lewo i jadąc po garbach dotrzesz do dwóch ostatnich sfer – są na kontenerach (musisz wjechać tam po deskach). Radzę najpierw zapoznać się z całą trasą i potem ewentualnie próbować swoich sił.

Pizza Boy

■ **Miejsce:** Naprzeciwko tyłów sklepu z bronią (Phill Cassidy`s), stoi skuter. Wskocz na siodło.

■ **Zadanie:** Niczym nie różni się od tego z misji Noodle Punk (może tym, że teraz rozwozisz pizzę). Po zaliczeniu 10 levelów dostaniesz bonus (25% więcej zdrowia) i przejmiesz lokal.

Ragin` RC

■ **Miejsce:** W północnej części parku (Belleville Park), nieopodal domku stoi biały van. Wskakuj do środka.

■ **Zadanie:** Znowu wyścigi zdalnie sterownych samochodów. Tym razem obfitujące w wiele ostrych zakrętów. Jedyne co mogę Ci poradzić, to żebyś trzymał się ścieżki – większość checkpointów pokrywa się z nią. Szczególnie uważaj w okolicach zbiornika wodnego – kiedy do niego wpadniesz, niełatwo Ci będzie wyjechać. Pamiętaj również o wszystkim, o czym pisałem przy okazji misji Trashin`RC.

Bike Salesman

■ **Miejsce:** Na północny-zachód od parku (Belleville Park). Tuż przy obwodnicy miejskiej, znajdziesz sklep z motocyklami (Hogs`n Cogs).

■ **Zadanie:** Opylanie motocykli jest bardzo podobne do sprzedawania samochodów w Portland. Typ klienta możesz poznać po motorze, który wziął na próbną przejażdżkę. Ktoś, kto wybiera Faggio to flegmatyk, Freeway`a – psychol, PCJ-600 – maniak szybkości, a Sancheza – wielbiciel terenów. Z nabijaniem paska zadowolenia klientów nie powinieneś mieć problemów. Tuż obok sklepu przebiega autostrada, nieco z lewej stoi wóz strażacki, a po drugiej stronie ulicy jest park. Misje zaliczysz, kiedy sprzedasz 40 motocykli. W nagrodę salon przejdzie w Twoje ręce i zacznie generować kaskę.

SHORESIDE VALE

Gangsta GP

■ **Miejsce:** W Pike Creek na południowy-zachód od Pay`n Spray dzwoni telefon. To na pewno Morfeusz więc pospiesz się i odbierz...

■ **Zadanie:** Nie, to jednak nie Morfeusz, to kolejny wyścig motocyklowy. Najtrudniejszy w całej grze dodam. Aby wygrać musisz przejechać trasę prawie bezbłędnie, co do łatwych zadań raczej nie należy (duży ruch, wąskie uliczki). Pamiętaj również o tym, co pisałem przy okazji innych wyścigów motocyklowych.

Wi-Cheetah Run

■ **Miejsce:** Na mapie dzielnicy Wichita Garden zobaczyć można kwadrat przekreślony przekątną (tworzą go ulice ofkoz). Ruszaj „przekątną", a na jej końcu, po prawej stronie zobaczysz (usłyszysz?) dzwoniący telefon. Odbierz go.

■ **Zadanie:** Ostatni wyścig samochodowy w grze – oczywiście najbardziej hardcore'owy. Trasa jest długa i radzę najpierw dobrze się z nią zapoznać. Poza tym musisz mieć do perfekcji opanowaną jazdę samochodem z dużą szybkością i wchodzenie w zakręty na poślizgu. Jeśli chodzi o wybór samochodu, to polecam Infernusa (choć Cheetah i Deimos SP też są niezłe).

See The Sight Before You Flight

■ **Miejsce:** Naprzeciwko lotniska (Francis Intl. Airport) jest ulica, która kończy się niewielkim skwerem z fontanną i pomnikiem. Obok jest budka z pamiątkami – podejdź do niej.

■ **Zadanie:** Musisz zawieźć spragnionego wrażeń turystę w oznaczone na mapie miejsce, zrobić mu zdjęcie na tle wskazanej przez niego budowli i wrócić do sklepu z pamiątkami. Na każdego delikwenta dostajesz rozpaczliwie mało czasu, więc radzę bardzo się spieszyć (najlepszy środek transportu to PCJ-600). Może zdarzyć się, że kiedy będziesz robił zdjęcie, ktoś ukradnie Ci aparat. Dogoń złodzieja i wykończ go. To samo rób z gangami, które będą Cię napastować (wiele z obiektów do sfotografowania znajduje się na ich terenie). Na przejście czeka 12 leveli. W nagrodę dostaniesz.... niespodziankę (kuloodporną).

Chasin` RC

■ **Miejsce:** Na lotnisku (w jego południowo- wschodniej części, przy dużym hangarze) powinieneś odkryć białego vana.

■ **Zadanie:** Ostatni wyścig zdalnie sterowanych samochodzików – wbrew pozorom jeden z łatwiejszych. Trasa prowadzi przez lotnisko, więc nie uświadczysz tu żadnych wybojów. Jedyny problem mogą stanowić wyskocznie utworzone ze schodków. Przed każdym skokiem staraj się ustawić dokładnie na wprost schodów, a kiedy już będziesz leciał puść gaz. Powodzenia.

AWOL Angel

■ **Miejsce:** W dzielnicy Wichita Garden, zaraz za drogą schodzącą serpentyną w dół, jest rozjazd. Ruszaj prawą (ślepo zakończoną) ulicą. Na jej końcu, po prawej, zobaczysz motocykl Freeway (będzie stał oparty o ścianę).

■ **Zadanie:** Oto ostatni „celowniczek na szynach". Zasady pozostają te same co wcześniej, wzrasta tylko stopień trudności (goście mają naprawdę mocne pukawki). Szczególnie uważaj na żołnierzy w wojskowych ciężarówkach. Jedyny problem może pojawić się, gdy przyjdzie walczyć Ci na wcześniej wspomnianej serpentynie. Nasz kierowca zmuszony jest wtedy często nawracać, co skutecznie uniemożliwia nam strzelanie (oponenci nie mają z tym problemu). Aby uniknąć takiej sytuacji postaraj się jak najszybciej zniszczyć trzy pierwsze pojazdy. Walka przeniesie się w okolice Cedar Grove, co powinno znacznie ułatwić całą sprawę. ■■

NEO PLUS TOP TEN

10 MISTRZOWSKICH DEBIUTÓW W OSTATNIM ROKU

Przedstawimy Wam nową rubrykę w neonie. Bedziemy zamieszczac tu różne listy – na pierwszy ogień idzie dziesięć postaci, obok których nie dało się przejść obojętnie w ostatnim roku.

10. Fiel

■ The Sword of Etheria, N+ 86 (03/2006)

Wiejski chłopaczek jakich wielu w japońskich grach – żyje na totalnym zadupiu i nie interesują go losy świata aż do czasu, gdy odkrywa w sobie wielką moc i w mgnieniu oka zmienia się w zaawansowanego mordercę. Jego najlepszym przyjacielem jest latający kotopodobny diabeł Toto, który transformuje się w miecz i nagle zaczyna gadać, a sam Fiel wygląda jak, ni przypiął, ni wypiął, dewiant po przymusowej półrocznej głodówce.

9. Bejbe

■ Demolition Girl, N+ 87 (04/2006)

Gigantyczna dziewczyna w kostiumie kąpielowym demoluje miasto nie bardzo wiedząc, co robi. To chodząca reklama świetnego polsatowego programu „Dziewczyny w Bikini", w którym jakieś rozebrane półmózgi usiłują spodobać się widzom.

8. Oogie Boogie

■ Tim Burton's Nightmare Before Christmas, N+ 81 (10/2005)

Uugi to po prostu przeziom. Nie tylko jest jedynym prawdziwie złym i okrutnym do szpiku kości mieszkańcem miasteczka Halloween, ale składa się ze związanego sznurkami worka wypełnionego milionami robaków. Mieszka w lochu wypełnionym narzędziami tortur, ma trzech przydupasów karmiących go – a jakże – robakami, a także próbuje (nieskutecznie) uśmiercić Świętego Mikołaja. W pojedynku ze Jackiem Skellingtonem wychodzi jego prawdziwa natura – strszliwy boss zaczyna... śpiewać. Maximum Perversum (c) Tim Burton.

7. Mr. Buzz i Mr. Talkman

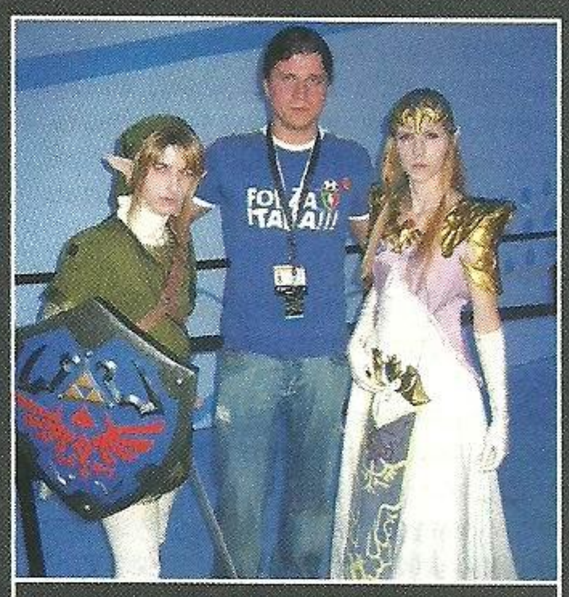
■ Buzz: Muzyczny Quiz, N+ 83 (12/2005) i Talkman N+ 89 (06/2006)

Stworzenie postaci, które nie budziłyby niechęci, odrazy i agresji już po kilku chwilach spędzonych z grą, musi przekraczać możliwości autorów tych pozycji. Blondwłosego pana prowadzącego z Buzza chciałoby się wystawić za drzwi na kopach, a niebieskiej kaczce Talkmanowej ukręcić łeb, oskubać z piór i wrzucić do wrzącej wody.

6. Jazon Argonauta

■ God of War II, N+ 91 (07/2006)

Równie żałosnego spotkania z mitycznym herosem niż to, które stało się udziałem Kratosa, nie było chyba jeszcze w grze video. Oto Jazon okazał się nie tylko mięczakiem niezdolnym do pokonania kilku leszczy, ale także złodziejem i kłamcą, bo Złotego Runa sam nie zdobywa – co najwyżej podnosi porzucone przez Kratosa, gdy temu już nie jest potrzebne. Ciekawe, czy w dalszej części gry pojawią się równie prześmiewcze i obrazoburcze akcje?



5. Nowi Kumple Banana

■ Relacja z E3, N+89 (06/2006)

Zwiedzając E3 z aparatem na szyi, człowiek powszednieje na wiele rzeczy. Widok nagobarbarzynek, karatelolitek, perwersuczennic i przechadzających sie w pomiędzy nimi uczestników każdego możliwego konfliktu zbrojnego od lat 300 p.n.e do 2999 n.e szybko przestaje robić wrażenie. Ale widząc dwóch pozbawionych wyraźnych znamion płci bohaterów, którzy nagle w samym środku E3 zdali sobie sprawę z tego jak bardzo ich życia nie przypominają wyobrażeń z ekranu konsoli, Banan nie mógł odmówić sobie przyjemności strzelenia zdjęcia. Próbował dostosować minę do ich smutnych lic, ale nie wyszło. Za mało rohypnolu.

4. Profesor Kawashima

■ Brain Training: How Old is Your Brain, N+ 81 (06/2006)

Sławny profesor, jak sam się przyznał, poświęcił na spotkanie z przedstawicielami Nintendo całe dwadzieścia minut swojego czasu. Od tego momentu kosi tłuste czeki, za zeskanowanie i odtworzenie na bryłach swojej nalanej i wcale niefajnej gęby w grze napisanej w dwadzieścia minut. Dobrze, że choć trochę edukacyjnej .

3. Giant Enemy Crab

■ Relacja z E3, N+89 (06/2006), Genji 2

„Genji 2 to gra akcji, bazowana na japonskiej historii. Więc oto nadciąga ten wielki nieprzyjacielski krab..." – słowa (które w oryginale brzmią o niebo lepiej) wypowiedziane przez prezentującego grę przedstawiciela Sony wywołały miażdżącą falę wesołości i zażenowania na całym świecie. Pojawiły się remiksy muzyczne, pomontowane filmiki, a biedny krab już na zawsze będzie symbolem bezmyślności. Massive Damage.

2. Iwazaru

■ Killer 7, N+ 78 (07/2005)

„Master... We're in a tight spot!" zwykł mawiać Wenzel Diel Boris the VIIth Iwazarskof, czyli w skrócie Iwazaru –najlepszy przyjaciel i sługa Harmana Smitha, tytułowego bohatera Killer 7 i posiadacza siedmiu wcieleń. Ten miłośnik sado-maso i zabaw znanych jako Bondage jest jedną z najbardziej przerażających, a jednocześnie fascynujących postaci, jakie pojawiły się w grach. Ever.

1. King of All Cosmos

■ We Love Katamari, N+ 86 (03/2006)

Co prawda to druga gra z trylogii Katamari, ale po raz pierwszy w Europie – stąd Król Całego Kosmosu znalazł się na tej liście. Radosny, po części barokowy, homoerotyczny i quasi-hipisowski wygląd Króla zdradza jego naturę lekkoducha i imbecyla, który niechcący, bo po pijaku (w japońskiej wersji wychodzi szydło z worka) niszczy liczne gwiazdozbiory i Księżyc, a zadanie odbudowania swego dzieła powierza pięciocentymetrowemu synowi. Sam król mierzy trzy kilometry, mówi o sobie per „my", a jego pełna majestatu postać z wyraźnie nabrzmiałym kroczem wylewająca się z ekranu potrafi otworzyć szerzej oczy każdemu, kto „widział już wszystko". Otóż nie. Nie widziałeś Króla Całego Kosmosu? To guzik widziałeś.

Cool STUFF

AKCESORIA I GADŻETY

sprawdziliśmy

Acer AL 1916 WAS-19

■ skąd: www.ultima.pl
■ cena: 999 zł

Ten 19-calowy, widescreenowy (16:10) pecetowy monitor sprawdzaliśmy oczywiście pod kątem Xboxa 360, jako tanią alternatywę dla osób chcących grać w wysokiej rozdzielczości. Nowa wersja urządzenia została poprawiona – reakcja matrycy to teraz tylko 5 milisekund zamiast 8, moniak ma też lepszy kontrast – 700:1, a poprzednio 500:1, co sprzyja lepszemu oddaniu czerni i ciemnych barw. Jest niewielki i cienki, ma plastikową podstawkę unoszącą go nad biurkiem, a także spory kąt widzenia – można spokojnie oglądać z boku, a w starszych monitorach LCD różnie z tym bywało. Xbox 360 po podłączeniu przez kabel VGA wygenerował przepiękny, niezwykle kolorowy i dynamiczny obraz, choć nie pozbawiony całkowicie smużenia. Podłączenie Acera do peceta także dało kozacki efekt – co prawda nie jest to Dell Ultrasharp, ale też i nie kosztuje 2500 zł. Wady? Jedna: oprócz wejścia VGA, przydałoby się drugie wejście DVI, dla peceta, żeby nie przekładać kabli, gdy ma się ochotę odpalić trzystasześćdziesiątkę.

chcemy sprawdzić

Xploder HDTV Player

■ skąd: www.xploder.net
■ cena: 29,99 funtów

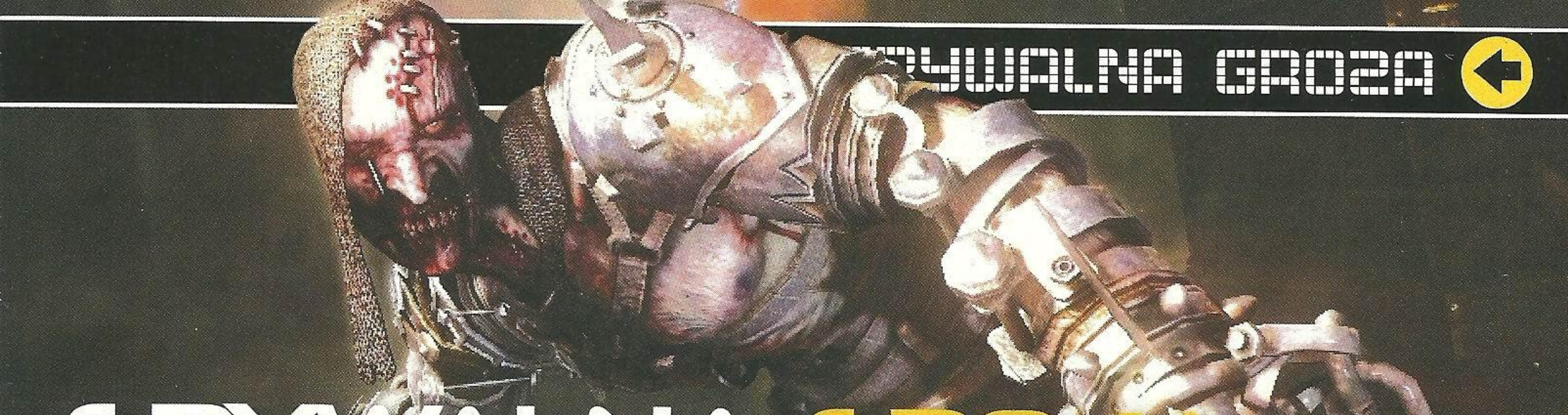
To urządzenie ma umożliwić wyświetlanie wszystkich gier na PlayStation 2 i filmów odtwarzanych przez konsolę w pełnym HD, a więc podbijając rozdzielczość. Jesteśmy bardzo ciekawi, jak to będzie wyglądać w praktyce – skalery do HD montowane w playerach DVD np. Denona nie są tanie, a możliwość wyostrzenia obrazu z PS2 na plazmach i LCD bardzo by się przydała. Premiera pod koniec września.

made in japan

DC Wristwatch

■ skąd: www.playasia.com
■ cena: 129 dolarów

Dreamcast ciągle żywy we wspomnieniach graczy i samej Segi, która wyprodukowała, bądź udzieliła licencji na produkcję tego oto fachowego zegarka w kształcie uwielbianej do dziś przez wielu konsoli. Srebrny Decek zamontowany na bransolecie ma otwieraną klapkę, pod którą znajduje się cyferblat. Przyznacie, że fachowo to wygląda. I nie trzeba już tatuować sobie Sonica na ramieniu, by pokazać swoje przywiązanie do ulubionej firmy.



GRYWALNA GROZA

Jeśli właśnie czytasz te słowa, znaczy to zapewne, iż jesteś miłośnikiem horroru (w przeciwnym razie – pomyliłeś artykuły) a zarazem graczem (w przeciwnym razie – pomyliłeś czasopisma). Dobrze się składa. // groza@neo-plus.pl

Witaj zatem, drogi czytelniku* w pierwszym odcinku kącika poświęconego grozie, w jej najmłodszej, ale i najbardziej drapieżnej i potencjalnie śmiertelnie sugestywnej, elektronicznej odmianie. Oczywiście to, czy niniejszy pierworodny odcinek nie okaże się jednocześnie ostatnim, zależy wyłącznie od Ciebie. Jeśli więc uważasz, Drogi Czytelniku, że w Twoim ulubionym miesięczniku poświęconym elektronicznej rozrywce nie ma miejsca na niniejszy bełkot szaleńca – daj głos. Redaktor nazwany po siekanym mięsku czym prędzej zadusi piekielny pomiot w zarodku i przeznaczy pozostałą przestrzeń na kolejne światłe przemyślenia na temat „Czemu Japończycy robią takie fajowe gry, kurde blaszka?" tudzież „Co wcina na podwieczorek Hideo K."

Zanim jednak przejdę do meritum, trzy słowa od kultysty prowadzącego na tematy organizacyjne. W niniejszej, załatującej świeżo rozkopaną mogiłą rubryczce zamierzam zajmować się przede wszystkim grami utrzymanymi w klimatach horrorowych, a w każdym razie horroropodobnych (o klasyfikacji słów parę za momencik). Po odpędzeniu much żerujących na niniejszej stronie N+ powinniście znaleźć również nowinki ze świata grozy, krótkie artykuły poświęcone co ciekawszym zjawiskom związanym z horrorem, tudzież minirecenzje filmów „w klimatach," które mogły przepełznąć obok Was niezauważone. Zachęcam do dzielenia się przemyśleniami na temat zarówno formy, jak i poruszanych w niniejszym dziale tematów. Jestem otwarty na prośby, groźby i przesyłki pieniężne. A teraz... Czas na mięcho.

KLASYFIKACJA DENATA

W przeciwieństwie do powszechnego mniemania, „wirtualna groza" nie rozpoczęła się od Resident Evil, ani też – o zgrozo – nie ogranicza się wyłącznie do survival horroru. Tu jednak zaczynają się schody. O ile bowiem żaden czytelnik Enplusa nie miałby większego problemu ze zdefiniowaniem ww. gatunku, albo przynajmniej ze wskazaniem kilku tytułów gier do niego należących, o tyle gdy w krótkiej historii growego horroru zechcemy (słusznie) uwzględnić także inne gatunki – tu pojawiają się problemy. Albowiem – weźmy sprawę na zdrowy rozsądek – czy fakt występowania w grze zombiaków, wąpierzy czy inszego plugastwa automatycznie zalicza ją do horroru? Polemizowałbym. Choćby dlatego, że przy tak frywolnym podejściu, niechybnie musi dojść do wrzucenia do jednego worka, ot na przykład, serii Resident Evil i Metal Slug. Dużego stężenia sensu owa klasyfikacja nie zawiera, nieprawdaż? W takim razie podchwyćmy inny trop. „Gra z gatunku horroru powinna wywoływać przynajmniej minimalną dawkę strachu." No, tu już do czegoś dochodzimy. Tylko, że i tu znajdą się owe nieszczęsne wyjątki. Bo co zrobić choćby z takim radosnym podgatunkiem jak gore, który z zasady nie ma ambicji straszenia, a wywoływać ma co najwyżej obrzydzenie (lub rozbawienie, zależy od wyrobienia odbiorcy). Czy House of the Dead czy Evil Dead: Regeneration zaliczają się do horroru? Uważam, że tak. Czy są straszne? Chyba tylko kiedy włączymy dziś sobie pierwszego HotD po partyjce w jakiś next-genowy tytuł. Ale nie takie straszenie mam na myśli.

Cóż więc zrobić z tym fantem? Proponuję rozwiązanie zdroworozsądkowe i brak większego rygoryzmu. Jak to powiedział ktoś mądrzejszy od niżej podpisanego, „Tak jak zmieniają się nasze lęki i fobie, zmienia się także definicja horroru. Nie tylko z biegiem lat, ale także w zależności od danego odbiorcy." Pozwolicie więc, że przy owym streszczeniu historii growego horroru posłużę się także instynktem i odrobiną zdrowego rozsądku. Jednocześnie przepraszam za powyższy, nieco przydługi wywód, ale jeśli już podejmuję się pisania na dany temat, lubię zadać sobie przynajmniej odrobinę trudu, żeby wiedzieć o czym. Którą to maksymę serdecznie polecam dziennikarzom, nie tylko polskim.

PREHISTORIA

Nie zamierzam katować Was rzewnymi wspominkami „jak to drzewiej bywało" i jak czadowo wstrzymywało się oddech kiedy z kasety „wgrywał się" kolejny szlagier na C-64. Ówcześni twórcy gier starali się jak mogli i na ile pozwalały im skromne z dzisiejszej perspektywy możliwości techniczne. Jednym z pierwszych (a bodaj i pierwszym...) komputerowych horrorów było Haunted House, wydane w 1981 roku na poczciwą atarynkę. Gracz sterował... Parą oczu (nie, to nie wyszukana metafora) penetrującą nawiedzone zamczysko, przeuroczo oddane w umownej grafice składającej się z pięciu pixeli na krzyż. Jeszcze w latach 80. maniacy horroru doczekali się elektronicznych adaptacji popularnych (dziś rzekłoby się „kultowych") slasherów pokroju Friday 13th i Nightmare on Elm Street, przekonwertowanych także na NESa, kolejno w latach 89 i 90. Gry te były raczej prostymi (by nie rzec – prostackimi) zręcznościówkami, co nie przeszkodziło im w zdobyciu rzeszy fanów, którym do dziś na ich wspomnienie robi się cieplej tu i ówdzie. Z innych wartych wspomnienia wynalazków z tego okresu warto wspomnieć jeszcze o kultowej swego czasu tekstowej przygodówce Shadowgate (wydana na NESa w 89 roku) i nieco zbliżonej w założeniach Uninvited (Atari 89, NES 91). Ciepło wspominane przez fanów radosnej sieki bywa Splatterhouse (1988), chodzona bijatyka 2D produkcji Namco, w której, jako wskrzeszony student parapsychologii Rick (mocno przypominający pewnego jegomościa w masce hokejowej), molestujemy kolejno pojawiające się grupki potworów.

WIEKI ŚREDNIE

W latach 90. dzięki zwiększonym możliwościom technicznym zaczęły ukazywać się gry bardziej sugestywne, co oczywiście przekładało się (choć nie zawsze) także na umiejętność budowania szeroko pojętego klimatu, w tym – straszenia. Szerszego omówienia godzien jest wysyp przygodówek utrzymanych w klimacie horroru, z których jedną z najciekawszych jest Alone in the Dark, pradziadek Resident Evil i survival horrorów w ogóle. Trzeba co prawda przyznać, że jak na dzisiejsze standardy gra prezentuje się raczej zabawnie, a topornie wyciosane z kilkudziesięciu wielokątów postacie nikogo już raczej nie przestraszą, ale wówczas „Aloun" powalał iście „lovecraftiańską" atmosferą grozy i absolutnie nowatorskim sterowaniem. Gra doczekała się szybko dwóch sequeli, a także czwartej części, która ukazała się już na PSX i PS2. Niedawno AitD doczekał się komiksu, „ekranizacji" w wykonaniu mistrza Uwe, w nieodległej przyszłości zaś ukaże się kolejna część serii, już na maszyny nowej generacji. AitD nie była jedyną wówczas grą inspirowaną twórczością H.P. Lovecrafta. Rzesze fanów zdobyła sobie Shadow of the Comet, rozgrywająca się w opętanym miasteczku powstałym w wyobraźni dziwaka z Providence. Tytuł doczekał się po kilku latach nieoficjalnego sequelu, Prisoner of Ice. Nie okazał się jednak produkcją tak udaną jak poprzednik. Z innych klasycznych przygodówek typu „point & click" wymieniłbym chociażby udane połączenie cyberpunku z motywem wampiryzmu w formie Bloodnet i jej duchową następczynię Hell, dwuczęściową serię Dark Seed, w której wykorzystano projekty graficzne H.R. Gigera, znanego większości z Was z opracowania wyglądu pewnego sympatycznego potworka wyskakującego za młodu z klatki piersiowej nosiciela. Kolejną ciekawostkę stanowią trzy części Gabriel Knight, głównie z tego względu, że każda kolejna prezentowała odmienny trend tworzenia gier. Pierwsza była tradycyjnie rysowaną przygodówką (głosu głównemu bohaterowi użyczył sam Tim Curry, restecpa), druga miała grafikę digitalizowaną, wystąpili w niej aktorzy z krwi i kości, trzecia natomiast miała już rasową grafikę 3D. Perełką okazał się Dreamweb, mroczna przygodówka, w której po raz pierwszy chyba gracz wcielał się w postać zabójcy. Do dziś pamiętam świetne wydanie tej gry, do której zamiast instrukcji dołączano „pamiętnik psychopaty". Piętno na elektronicznym horrorze odcisnęła rewolucja związana z wprowadzeniem do masowego użytku czytników CD-ROM, co zaowocowało zalewem rynku tzw. „interaktywnymi filmami", czyli w mówiąc po ludzku, grami przygodowymi opartymi na filmach (prerenderowanych lub też w pełni aktorskich). Warto w tym miejscu wspomnieć cieszące się swego czasu złą sławą dwie części Phantasmagorii, w której to po raz pierwszy w historii gier ukazano scenę gwałtu (co prawda w ubraniu), co wywołało falę krytyki i radosnych dyskusji o granicach tego co można pokazać, itd. Pewne rzeczy się nie zmieniają. Z innych tytułów z tego nurtu wymienię jeszcze Rippera, z Markiem Hamillem (wiadomo któż to taki, prawda?) i Johnem Rhys-Daviesem (Indiana Jones, Władca Pierścieni), oraz Frankenstein: Through the Eyes of the Monster, w którym w rolę szalonego naukowca wcielił się, wspomniany już wcześniej, rewelacyjny Tim Curry.

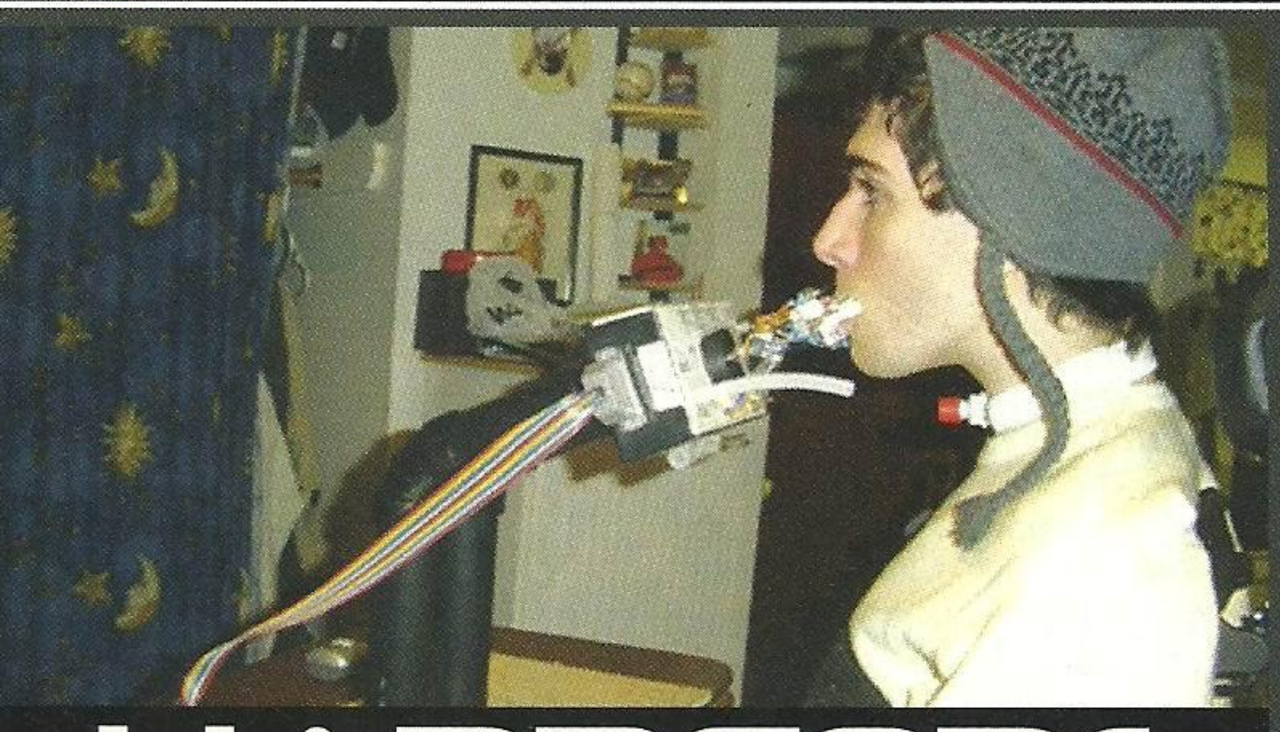
Dla mnie jednak najjaśniejszymi gwiazdami tego okresu historii elektronicznej grozy pozostaną dwa tytuły: Sanitarium oraz I Have No Mouth, and I Must Scream. Zacznę może od tej drugiej, której scenariusz – stworzony przez pisarza S-F Harlana Ellisona – niejaki Adrian Chmielarz uważa za najlepszy w historii gier. IHNMAIMS to opowieść o pięciu pozostałych na ziemi ludziach, zmagających się z demonami przeszłości i ponoszących konsekwencje swych przeszłych czynów. Gra składała się z pięciu rozdziałów (i epilogu), w każdym sterowaliśmy kolejną postacią (m.in. asystentem rzeźnika z Auschwitz, doktora Mengele). Mogę rzec tyle, iż mało który kończył się happy endem. Sanitarium natomiast jest prawdopodobnie najlepszym horrorem psychologicznym jaki pojawił się na jakiejkolwiek platformie do grania. Gra zaczyna się, gdy nasz bohater, z pokiereszowaną, owiniętą brudnymi bandażami twarzą, budzi się w ponurym, gotycko urządzonym szpitalu psychiatrycznym. Podróżując przez gmach szpitala, a także inne miejscówki, tak urokliwe, jak miasteczko zamieszkane przez zdeformowane dzieci, czy też odcięty od świata cyrk, Max (bo takie imię nosi nasz protagonista) musi dowiedzieć się jak się tam znalazł i odzyskać pamięć. Gra opowiadała misternie utkaną historię, w której gracz nigdy nie mógł być pewien czy okrutne wydarzenia mają miejsce naprawdę, czy są jedynie wytworem umęczonej psychiki bohatera.

Na tym zakończę, zaznaczając jednocześnie, że nie powodowany chęcią możliwie dużej skrótowości nie opowiedziałem o sporej liczbie ciekawych gier, jak choćby oniryczna przygodówka FPP The Dark Eye, oparta na prozie Edgara Alana Poe, ciekawa hybryda gry przygodowej i RPG The Legacy, cieszący się złą sławą komicznie makabryczny Harvester czy też sympatyczna zręcznościówka na SNESa Zombies Ate My Neighbours.

■ I Have No Mouth, and I Must Scream, Sanitarium i Alone In The Dark – trzy klasyczne, ponadczasowe horrory.

Czytelników zainteresowanych tematem serdecznie zapraszam do zagłębienia się weń, tym bardziej, że wiele z wymienionych przeze mnie gier nie zestarzało się jeszcze na tyle, żeby nie warto się było z nimi zapoznać.

Na dziś tyle. Za miesiąc dokończenie krótkiej historii elektronicznego horroru, czyli renesans – narodziny survival horroru i nie tylko. Jeśli więc ktoś zdążył mnie polubić za powypisywane wyżej banialuki, niech przygotuje się na szybką zmianę odczuć. Dodatkowo chciałbym zaproponować pewną zabawę – eksperyment. Jak niektórzy z Was zapewne się orientują, w sieci znaleźć można zestawienia najstraszniejszych scen w historii kina. Nie widzę powodu, dlaczego mielibyśmy być gorsi od poczytnego internetowego szmatławca, wobec czego apeluję do Czytelników o przysyłanie swych propozycji najbardziej przerażających, szokujących i ogólnie rzecz biorąc „mocnych" scen w historii gier. Gatunek ani platforma nie grają roli. Oczywiście mam swoich faworytów, mam jednak nadzieję, że odzew będzie na tyle duży, że nie będę zmuszony się do nich ograniczyć. Do przeczytania za miesiąc. Ewentualnie. Być może. Mam nadzieję. ■■ Andrzej "DrMax" Mądrzak



HARDCORE

KAŻDY GRAĆ MOŻE, CZASEM LEPIEJ, CZASEM GORZEJ?

W jednym z poprzednich numerów N+, Mielu wspominał Wam o niewidomym graczu, który miażdżył przeciwników w mordobiciach opierając się tylko na dźwięku, jaki dochodził jego uszu. Ja chciałem nieco podrążyć temat i sprawdzić, jak ma się obecnie sytuacja graczy niepełnosprawnych. / Dagon

Każdy ma prawo do grania na konsolach, to takie proste hasło. Wielkie korporacje biją się o klientów, wydają miliony dolarów na kampanie reklamowe, na produkcję hardware'u, nowych nośników, pieją z zachwytem o zen grania, erze gier 4D i miliardach odbiorców. Jednak żadna z nich nie potrafiła przez naście lat istnienia na rynku zatroszczyć się o tych, którzy nie mogą grać przez swoje upośledzenie fizyczne. Problem nie tylko jest spychany na margines, jest wręcz niedostrzegany. Czy więc troska o graczy to tylko puste słowa? Wiedzą o tym najlepiej sami poszkodowani. Przyznajcie się, wiedzieliście cokolwiek o tym problemie? Dopóki rynek gier był traktowany marginalnie, można było jakoś usprawiedliwiać brak zainteresowania osobami upośledzonymi ruchowo. Teraz, kiedy reklamy konsol ogląda się w każdej telewizji, w każdym kraju świata, a PlayStation 2 już dawno przekroczyło pułap stu milionów sprzedanych egzemplarzy, ignorancja wielkich firm i środowiska wydaje się być nielogiczna i absurdalna. Paradoksalnie, to w czasach kiełkowania rynku, 8 i 16-bitowych konsol, kiedy słowa „gry video" budziły w ludziach konsternację, więcej robiło się dla tych odbiorców. Każdy ma prawo grać – kierując się tym mottem, wielu niepełnosprawnych zmuszonych zostało do samodzielnej walki o odrobinkę rozrywki, na którą zasługują. Pomoc dostają obecnie tylko od undergroundowych projektantów, sami zaś muszą, z braku innych alternatyw, wejść na ścieżkę hardcore'owego grania. Od gigantów rynku nie dostaną nic.

POCZĄTKI

Wszystko, na dobrą sprawę, zaczęło się od pewnego nastolatka mieszkającego w Pennsylvani, który w 1981 roku wskutek wypadku samochodowego został sparaliżowany. Chłopak wpadł w straszną depresję, nie mógł grać w swoje ulubione gry video, rodzice nie wiedzieli w jaki sposób mu pomóc. Sprawą zainteresowało się wówczas Atari, które zleciło Kenowi Yankelevitzowi zaprojektowanie specjalnych kontrolerów, które umożliwiłyby niepełnosprawnym granie w gry. Rodzice i kościół za wszelką cenę chcieli w jakiś sposób dać chłopakowi nadzieję i chęć życia, pomimo, że dziecko przebywało w głębokiej depresji.

Ken zabrał się błyskawicznie do roboty, odwiedził Rancho Los Amigos Hospital, który był wówczas największym ośrodkiem rehabilitacyjnym ludzi z porażeniem całkowitym lub częściowym ciała. Tam zbierał uwagi specjalistów w dziedzinie rehabilitacji, lekarzy i nawet samych niepełnosprawnych, wśród których był również Kirk Kilgour znany sportowiec, lekkoatleta, uprawiający sporty przez 5 lat, nim stracił władzę nad swoim ciałem. On także poprosił Kena o zbudowanie mu specjalnego joysticka umożliwiającego zabawę w grach video. Ken w końcu buduje prowizoryczny kontroler i zaczyna testować jego działanie wśród pacjentów szpitala.

„Dzieciaki musiały czasem grać używając tylko swoich ust, niektóre miały tylko po 8 lat, ale widząc ich radość, doszedłem do wniosku, że warto ten pomysł rozwijać." – mówi Ken.

Ken do dziś pracuje i udostępnia poszkodowanym swoje kontrolery, które nadal projektuje i wytwarza. Założył firmę KY Enterprises, której jest prezesem. KYE zajmuje się produkcją nie tylko kontrolerów do gier, ale w ogóle urządzeń ułatwiających życie niepełnosprawnym.

Wcześniej pojawiały się jeszcze próby dostosowywania kultowego Ponga dla potrzeb niepełnosprawnych, ale niewiele więcej robiło się dla osób poszkodowanych przez los. Do tej pory problem ten jest ignorowany.

KAŻDY TROSZCZY SIĘ O SIEBIE

Jeśli wejdziecie do sklepu z akcesoriami i poprosicie o kontroler dla ludzi z porażeniem układu nerwowego, albo o joypada dla ludzi pozbawionych rąk, z częściowym paraliżem, stwardnieniem rozsianym (zanik mięśni), czy jakąś inną wadą fizyczną, to sprzedawca popatrzy na Was jak na wariatów. Tak nie może być. Ale jest. To dlatego niepełnosprawni zmuszeni są do samodzielnego mierzenia się z problemem. I wiecie co? Oni sobie radzą, grają, kombinują. I to jest dopiero hardcore, o jakim warto opowiedzieć.

W lutym 1983 roku redaktorzy czasopisma poświęconego grom i konsolom Atari dostają dziwny list. W liście młody człowiek imieniem John Dutton przedstawia się jako niepełnosprawny gracz z Cheshire, który chce pochwalić się swoimi wynikami z kilku gier. Redakcja jest w szoku, John jest chory na dystrofię mięśni i jest częściowo niewładny. Jak sobie radził? Zmuszony był samodzielnie przemodelować joystick, tak, by mógł grać na nim ustami. Pomógł sobie umocowując przy guziku długopis, który ułatwiał mu wciskanie przycisku bez użycia rąk i nóg. John grał na Atari VCS, a jego wyniki w grach takich jak Pac-Man, Asteroids, Missle Command, czy Defender zostały opublikowane w czasopiśmie i były lepsze niż wielu całkowicie sprawnych graczy.

A co ma zrobić dzieciak przykuty do końca życia do fotela? Istnieją setki tysięcy graczy, którzy nie są w stanie utrzymać pada w dłoniach, nie jest to liczba mała, to poważny problem. Co z nimi zrobić? Odstawić na balkon i pograć sobie samemu? Z pomocą przychodzi samo środowisko niepełnosprawnych, które potrafi się zorganizować i radzić w trudnych warunkach. W necie można znaleźć całe poradniki techniczne, krok po kroku pokazujące, jak można zmodyfikować markowe kontrolery w taki sposób, by można było grać nawet z największymi niedomogami ciała. Zdjęcia i filmy instruktażowe można znaleźć na kilku stronach internetowych, materiały te uczą jak domowymi sposobami zamontować sobie w konsolach uniwersalne przejściówki do specjalnych kontrolerów. Wyobraźcie sobie, że cierpicie na częściowe porażenie ciała, Wasze palce powyginały się w różne strony, albo że macie unieruchomione ręce. Jak tu grać na padzie, którego nie można utrzymać w dłoniach? Guziki pada są zbyt małe, by precyzyjnie z nich korzystać. Dzięki domowym sposobom i pomocy kilku wprawionych zapaleńców można rozmontować i zbudować zastępcze przyciski podłogowe, czyli większe pola dotykowe, umieszczone na podłodze, czy na biurku. W takie pole łatwiej uderzać, nawet, jeśli nie posiada się dłoni. Wymaga to przede wszystkim odpowiednich materiałów, umiejętności przepinania funkcji pada i montowania gotowych przejściówek.

Niepełnosprawni nie proszą o żadne Zen grania, rewolucje światowe, im wystarczyłoby wsparcie w postaci kilku gier i kontrolerów, których nie musieliby składać samodzielnie w domu z pomocą mamy lub wujka elektryka.

Gdy pojawiają się nowe, wspaniałe gry, zaczyna się jednoczesne kombinowanie – jak dostosować grę i sterowanie dla niepełnosprawnych użytkowników. Namco arcade stick, który to kontroler sprawdzał się wyśmienicie do gry w Tekkena, został natychmiast rozpracowany i przerobiony z myślą o upośledzonych ruchowo. I znowu, amatorsko.

FIRMY DLA GRACZY

Wspominałem, że rynek gier video wypiął się na upośledzonych graczy i jest to prawda, ale kilka firm developerskich mimo wszystko zauważa problem. Na początku tego tekstu często pada nazwa Atari, ta firma rzeczywiście starała się na początku lat 80. wspierać tę grupę odbiorców, ale to było ponad dwadzieścia lat temu. Dziś jest gorzej, ale nie jest znowu tak tragicznie. Wiedzieliście, że Namco (obecnie Namco Bandai), ma osobny oddział zajmujący się przystosowywaniem gier do potrzeb upośledzonych i kalekich odbiorców? Namco Barrier Free Entertainment to działający już od 1985 roku projekt, dzięki któremu udało się częściowo przybliżyć graczom upośledzonym świat gier elektronicznych (w znikomym stopniu, ale zawsze coś). To właśnie Namco BFE odpowiedzialne jest za takie urządzenia do gry, jak TalkingAid i PasoPal Maruchi. Powstający przy organizacji BFE Namco Hustle Club wspiera działania łączące rehabilitację z rozrywką, jest to plan nazwany Rehabili-Tainment (rehabilitation + entertainment). W wyniku tego planu powstały dokładnie cztery maszyny do grania, w tym GateBall Club, Janken Club (gra o nożycach) i Taiko: Drum Master. Rehabili-Tainment ma na celu dostosowywać istniejące gry na PlayStation oraz gry „klawiaturowe" do możliwości upośledzonych graczy.

Do grupy zaangażowanych dopisuję też Segę, która wydała w 1997 roku na Segę Saturn (a potem jeszcze kontynuację na Dreamcasta w 1999 roku)

NASZA WIEDZA O SYTUACJI GRACZY NIEPEŁNOSPRAWNYCH JEST ZNIKOMA. NIE WIEMY NIC. CZY KTOŚ W OGÓLE STARA SIĘ O TYM GŁOŚNO MÓWIĆ? CZASEM JAKIŚ NIEWIDOMY MISTRZ MORDOBIĆ ZAGRA I POBIJE SAMEGO BILLA GATESA I WTEDY WSPOMINA SIĘ O NIM SŁÓWKIEM W MEDIACH. NIESTETY, RACZEJ JAKO O CIEKAWOSTCE, DZIWADLE, RAROGU...

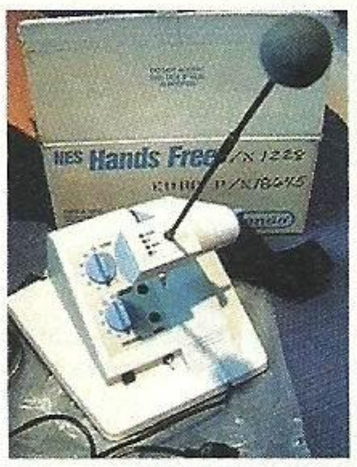
ROBERT FLORIO

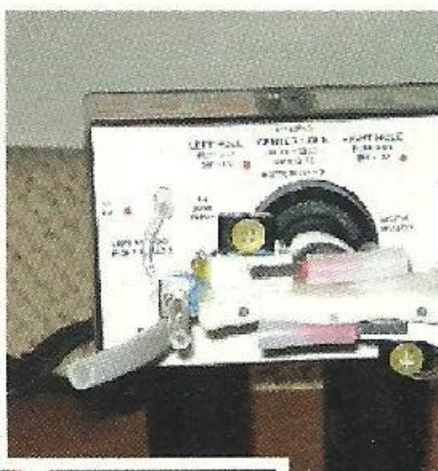
http://www.robertflorio.com/games.html

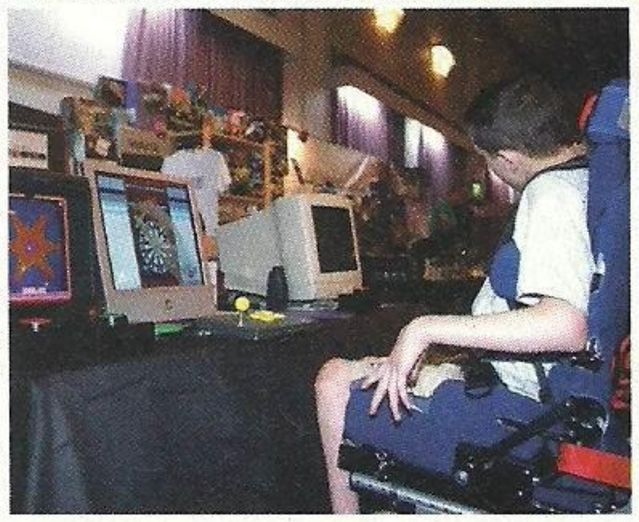
Siła i determinacja potrafi dokonać cudów. Kim jest Robert Florio? To młody mężczyzna, który cierpi na porażenie ciała, jest sparaliżowany od czternastego roku życia, ale wciąż gra. Ba, nie tylko gra, ale też prowadzi aktywny żywot jako recenzent gier, ma własną stronę internetową, gdzie recenzuje tytuły konsolowe pod kątem wykorzystania kontrolera QuadControl, którym steruje się za pomocą ust. Robert właśnie tak sprawdza nowe gry na PlayStation 2. Na stronie możecie poczytać o nowych grach, Robert sprawdzał Devil May Cry 3, Matrixa: Path of Neo na Xboxa, Geista na GameCube'a i wiele innych gier. Nie jest to może czołówka nowości wydawniczych, ale przyznajcie, że dla sparaliżowanych i niepełnosprawnych graczy, to i tak bardzo dużo. QuadControl to specjalny kontroler, który zaprojektował wspomniany w tekście Ken Yankelevitz.

Wróćmy do Roberta, facet dokładnie opisuje jak się gra, jakie pojawiają się mankamenty podczas testowania tytułów i dostrzega wady, które nie przeszkadzają zdrowemu graczowi. Jeśli są w Polsce osoby niepełnosprawne, które grają, gorąco polecam odwiedzić stronę Roberta, recenzje, zapowiedzi i artykuły są pisane specjalnie dla Was. Na stronie są też informacje dotyczące nowych kontrolerów, a nawet filmy prezentujące testowanie gier za pomocą tych urządzeń. Recenzent ocenia grę przede wszystkim pod kątem przystępności i skomplikowania, które to dla poszkodowanych i ograniczonych ruchowo mają wielkie znaczenie. Co z tego, że gra dla zdrowego gracza jest megamiodna i piękna, jak na etapie gry QuadControlem zaczynają piętrzyć się problemy, a niemożność wykonania pewnych kombinacji może skutecznie zablokować postępy gracza. Sprawdźcie koniecznie materiał filmowy ze strony Roberta, chłopak gra w Matrix:Path of Neo i Psychonauts, i mogę Wam powiedzieć, że gdyby ukryto gracza za kamerą, uznałbym to za zwyczajny fragment gry jakiegoś zwyczajnego maniaka konsolowego. Robert bezproblemowo wyczynia masę różnych kombinacji, biega po ścianach, zakłada rzuty, biega składnie. Po prostu gra doskonale. Serdecznie zapraszam do odwiedzenia serwisu.

Motto otwierające stronę brzmi: „Przyszłość rysuje się pod znakiem zabawy i nieskończonych możliwości." To słowa pana Florio, warto je zapamiętać.







grę Real Sound: Kaze no Riguretto. Jest to tytuł skierowany do niewidomych graczy, który operuje tylko dźwiękiem, pozwalając graczom bawić się w interaktywne słuchowisko radiowe.

W tym zaszczytnym gronie jest jeszcze Nintendo, które wyprodukowało specjalny kontroler nazwany Hands-Free, który podłączało się do konsoli NES. Wspomnę o nim jeszcze w dalszej części tekstu.

Warto jeszcze powiedzieć o Activision, które wyprodukowało w 1997 roku grę Zork: Grand Inquisitor, która to, jako pierwsza mainstreamowa produkcja, oparta była właśnie na współpracy dźwięku z obrazem, co pozwalało niepełnosprawnym uczestniczyć w rozgrywce. I to wszystko. Zauważcie, że prawie wszystkie te projekty pochodzą sprzed około dekady, teraz niewiele się dzieje. Kilku domorosłych koderów stara się zmieniać istniejące obecnie tytuły pod tym kątem, ale jest to nielegalne i dość rzadkie, by stanowiło jakieś pocieszenie dla niepełnosprawnych. Problem poruszany jest czasem w obrębie kilku stowarzyszeń programistycznych, jak np. The International Game Developers Association, ale nie widać, by miało to jakieś realne odwzorowanie w światowym rynku konsolowym. Istnieją zorganizowane grupy działaczy, które próbują przemówić gigantom do rozumu, jest wśród nich Game Accessibility Special Interest Group, a także społeczności forumowe organizujące wspólne petycje, listy i apele do firm takich jak Sony, Microsoft i innych. Widzicie jakąś poprawę? Mimo wszystko, jeśli chcecie wesprzeć te stowarzyszenia w walce o swoich niepełnosprawnych kolegów i koleżanki, którzy chcieliby kiedyś zagrać z Wami na konsoli, to pod koniec tekstu podaję kilka adresów internetowych, gdzie możecie podpisać się pod petycjami, brać udział w dyskusjach i dowiedzieć się czegoś ciekawego o tym problemie. Powróćmy jeszcze do gier, otóż dawniej w programach zamieszczano specjalne opcje obniżające poziom trudności z myślą o dzieciach, a także osobach niepełnosprawnych. Wyszczególniony znaczek na opakowaniu gry informował, że możliwe jest ustawienie odpowiedniej dla tych osób trudności. Dziś narzekamy na zbyt łatwe gry, ale dla osoby bez rąk nawet najłatwiejsza gra może stanowić trudność. W takim np. Pac-Manie na Atari VCS można było wybrać sobie ilość duszków, które będą nas ganiać po labiryntach. Te opcje szybko znikły z gier i teraz to niepełnosprawni muszą dostosowywać się do gier, a nie odwrotnie.

KONTROLERY

Jak zrobić kontroler, który pozwoli człowiekowi z porażeniem ciała od piersi w dół zagrać w Soul Calibura? Nie jest to proste. Wspomniany na początku Ken Yankelevitz zaprojektował specjalny pad o nazwie QuadControl. Kontroler mocuje się i przytwierdza do stabilnego podłoża, końcówka umieszczona na wysokości ust przypomina rozebrany na części pad ze specjalną nakładką, którą wkłada się do ust. Obrót głowy odpowiada za uruchomienie odpowiedniej funkcji przycisków ruchowych, pozostałe przyciski mają tez swoje odpowiedniki, które wciska się wargami (lip buttons), kontroler można podłączyć do PlayStation 2, Xboxa, GameCube'a i PC, wspiera on wszystkie dwanaście przycisków tradycyjnego Dual Shocka. QuadControl nazywa się dokładnie Full Function Joystick V7 (kosztuje obecnie 225$).

Nintendo wyprodukowało pod koniec 1988 roku kontroler, który był prawdopodobnie inspiracją dla QuadControla. Mam tu na myśli Hands-Free na Nintendo Entertainment System. Hand-Free wieszany był specjalnym pasem na piersi gracza, a dziwna antena z kulistym zakończeniem sięgała mu do twarzy. Kontrolerem sterowało się za pomocą policzków i ruchów głowy, a także aktywowało się nim funkcje przycisków. Był to prawdopodobnie pierwszy kontroler, jaki wyprodukowała firma związana z rynkiem gier video. Znów Nintendo było pierwsze, co zresztą zbytnio nie dziwi.

Chciałbym jeszcze wspomnieć o projekcie Michaela Andrewsa i jego firmy Pathways Development Group. Michael postanowił sprawić prezent miłośnikom Nintendo i zaprojektował w 1993 roku specjalną przejściówkę współpracującą z konsolami Nintendo NES, SNES i później jeszcze z N64. Była to mała skrzynka, która pozwalała podpiąć do padów przenośne, powiększone przyciski podłogowe.

ŚWIADOMOŚĆ PROBLEMU

Nasza wiedza o sytuacji graczy niepełnosprawnych jest znikoma. Nie wiemy nic. Czy ktoś w ogóle stara się o tym głośno mówić? Czasem jakiś niewidomy mistrz mordobić zagra i pobije samego Billa Gatesa i wtedy wspomina się o nim słówkiem w mediach. Niestety, raczej jako o ciekawostce, dziwadle, rarogu. Myślimy, że jest ich garstka, można ich policzyć na palcach jednej ręki, ale jeśli weźmiemy pod uwagę liczbę graczy na całym świecie, powiększający się błyskawicznie rynek gier video, a także rosnące wpływy z produkcji gier i ich mainstreamowy charakter, wtedy grupa ta zaczyna nam rosnąc w tysiące, a nawet setki tysięcy. To już nie jest dwóch ludzi na kraj. Trzeba zwrócić uwagę na fakt, że przy takiej skali rozwiązania sprzed dwudziestu lat już nie sprostają problemowi. Sami gracze też niewiele zrobią spawając sobie kontrolery w garażach i grzebiąc nielegalnie w kodach gier, by ułatwić sobie życie. Potrzeba zorganizowanych działań na skalę masową. Czy kupując grę za kilka lat spotkam się na ekranie tytułowym z opcją ustawień parametrów tytułu z myślą o niepełnosprawnych? Czy ruszy za kilka lat masowa produkcja kontrolerów dla graczy upośledzonych? W końcu mamy EyeToya, kamerki, można to wykorzystać, zadbać o klienta, poprawić mu warunki grania. Niech nie dokleja długopisów do joysticków i padów, niech nie ślęczy godzinami nad poradnikami internetowymi. Skoro można robić batuty, symulatory wędek, albo kontrolery w kształcie pił łańcuchowych, to można chyba pokusić się o wyprodukowanie kilku tysięcy kontrolerów dla najbardziej potrzebujących, prawda? Niejednokrotnie, to właśnie gry trzymają takich ludzi przy życiu, dają im radość, poczucie, że robią coś przyjemnego, pomimo złamanego kręgosłupa i zanikających mięśni ciała. Czy panowie w drogich garniturach, którzy na każdych targach i wystawach krzyczą o rewolucjach, kombajnach multifunkcyjnych i trosce o graczy, pokuszą się choćby o jeden kontroler i kilka gier rocznie, zrobionych z myślą o ślepych, głuchych lub sparaliżowanych?

Bardzo wiele zależy od Was, drodzy czytelnicy. Jeśli sami macie podobne problemy, to piszcie do nas, chętnie będziemy wspierać Wasze dążenia w tej sprawie. ■■

ADRESY INTERNETOWE

http://www.oneswitch.org.uk
http://www.quadcontrol.com/
http://www.pathwaysdg.com/
http://www.accessibility.nl/games/forum/index.php
http://www.igda.org/accessibility/

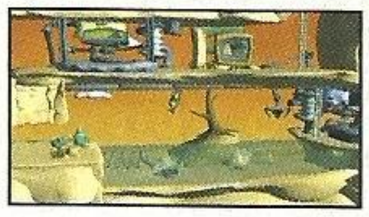
MARKETPLACE

CO NOWEGO NA TARGOWISKU PRÓŻNOŚCI?

Witajcie w nowym kąciku poświęconym ciekawszym wydarzeniom na Xbox Live Arcade i Marketplace. // Blizzard Beast

Dziś mamy dla Was pięć recenzji. Niestety, trzy z nich to gry absolutnie nie warte Waszej uwagi. Oprócz wysypu gier pojawiło się kilka nowych dem, które pozwolą Wam sprawdzić w akcji recenzowane w tym numerze Battle for Middle-earth 2, oraz Hitman: Blood Money, Saints Row, Ninety-Nine Nights, Just Cause i Dead Rising. Szczególnie ostatnie dwa warto ściągnąć. Just Cause pozwala pobawić się przez jeden dzień na jednej z wysp archipelagu, która, choć mała nie jest, to stanowi tylko ułamek terenu dostępnego w pełnej wersji, zaś Dead Rising to klasa sama w sobie.

Cloning Clyde



■ Ocena: 8/10 ■ Producent: NinjaBee ■ Gatunek: Platformowa ■ Cena: 800MP ■ Data wydania: 19.07.2006 ■ Oferuje: Leaderboards, multiplayer, cooperative

Absolutny numer jeden wśród prezentowanych dziś gier – fachowa platformówka autorów Outpost Kaloki X. Clyde, niezbyt rozgarnięty gostek, zgodził się za dwadzieścia dolców wziąć udział w eksperymencie z klonowaniem. Niestety, coś poszło nie tak, i teraz Clyde'ów jest istne zatrzęsienie, jednak system bezpieczeństwa uwięził ich na poziomach gry i należy im pomóc. Na każdym poziomie będziemy musieli zniszczyć maszyny systemu bezpieczeństwa, odszukać figurki i wyprowadzić Clyde'ów bezpiecznie z poziomu. Możemy naszego bohatera klonować, jeśli jakaś zagadka wymaga więcej niż jednego Clyde'a, możemy zmieniać go także w różne zwierzaki (jako kurczak będzie latał, jako żaba – nurkował, itd.). Gra ma przyjemną oprawę, oryginalną rozgrywkę, dużą liczbę różnorodnych poziomów i fajny tryb wieloosobowy – wszystko, czego potrzeba do dobrej zabawy. Warto.

Frogger

■ Ocena: 5/10 ■ Producent: Konami ■ Gatunek: Zręcznościowa ■ Cena: 400MP ■ Data wydania: 12.07.2006 ■ Oferuje: Leaderboards, multiplayer, cooperative

Prawdopodobnie każdy z Was grał kiedyś w przygody żaby, która musi się przedostać z jednego końca ekranu na drugi, unikając przy okazji rozjechania na autostradzie i utopienia się w rzece, nie ma więc sensu rozwodzić się nad sposobem i zasadami rozgrywki. Wystarczy wiedzieć, że mimo swojej prostoty gra potrafi wciągnąć. Niestety, cierpi na coś, co nazwalibyśmy dziś problemem z detekcją kolizji (ot, żaba powinna doskoczyć, a się utopiła). Multiplayer i odświeżona grafika stawiają Froggera oczko wyżej niż poniższe oldskule Namco, ale jest tyle fajniejszych gier, że chyba nie warto w nią inwestować.

Pac-Man

■ Ocena: 3/10 ■ Producent: Namco ■ Gatunek: Zręcznościowa ■ Cena: 400MP ■ Data wydania: 09.08.2006 ■ Oferuje: Leaderboards

Prawdziwy obraz nędzy i rozpaczy, czyli nietknięty w żaden sposób Pac-Man, to ostatnia gra, w którą będziecie mieli ochotę pograć. Ile można zjadać kolorowe kuleczki i ganiać duchy? Mi znudziło się już dawno. Tym bardziej, że zarówno w mechanizmach, jak i pożal się Boże, oprawie, nie drgnęło nic. Mamy tu nawet dwa wielkie pasy po bokach ekranu, bo nikomu nie chciało się dostosować gry do telewizora. Też mi HD Era.

Galaga

■ Ocena: 3/10 ■ Producent: Namco ■ Gatunek: Scrollowana strzelanina ■ Cena: 400MP ■ Data wydania: 26.07.2006 ■ Oferuje: Leaderboards

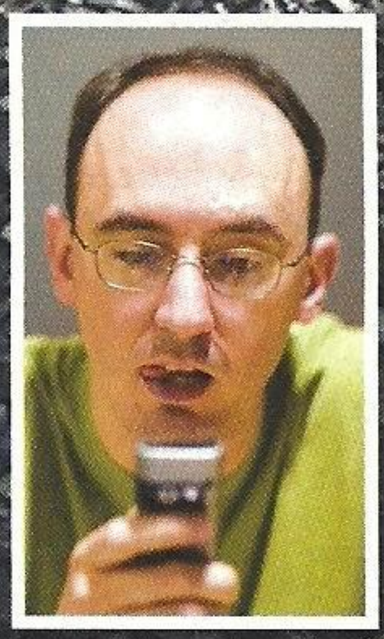
Galaga to kolejna tragiczna graficznie i dźwiękowo pozycja, która poza rankingami nie oferuje nic więcej, niż dwie dekady temu. Może strzelanie stateczkiem do kropek jest trochę bardziej zabawne, niż uciekanie żółtym plackiem przed duszkami, ale niewiele. Skoro tak bardzo twórcom nie chciało się przy tym dłubać, to dlaczego graczom ma się chcieć w to grać? Wątpię, żeby kogoś Galaga wciągnęła, choćby nawet była darmowa. A tak, za gotówkę? Do wora.

Street Fighter 2: Hyper Fighting

■ Ocena: 7/10 ■ Producent: Capcom ■ Gatunek: Mordobicie ■ Cena: 800MP ■ Data wydania: 2.08.2006 ■ Oferuje: Leaderboards, multiplayer

Tej gry nikomu przedstawiać nie trzeba. Ósemka postaci, w tym, Ryu, Ken, Guile i Blanka, znowu za pomocą pięści, kopniaków i potężnych specjali będzie dawać sobie nawzajem ostry wycisk. Niestety, fakt, że Capcom odgrzebał aż tak starą wersję, trochę śmierdzi wyciąganiem kasy. Żeby to chociaż był SSF2T... A tak – jest „ciutkę" zbyt archaicznie. Oczywiście możliwość pograna w klasykę mordobić z ludźmi z całego świata i rywalizacja w rankingach pewnie zmobilizuje hardcore'owców do kupna, ale ktoś, kto nie spędził swoich młodzieńczych lat w salonach gier powinien porządnie zastanowić się nad zakupem. Capcom, fajny jest Street Fighter 2, ale czy możemy już grzecznie poprosić o Alphę?

Będziemy zobowiązani. ■■



KOMÓRKOFOBIA

CZYLI RZECZ O GRACZACH, KTÓRZY BOJĄ SIĘ POKARMU ZE ŚMIETNIKA OPANOWANEGO PRZEZ KOMÓRCZAKI PRZĘDZĄCE SIECI W KIERUNKU POKRZYŻOWANYCH GIER MIĘDZYPLATFORMOWYCH I ZAMIANY KONSOL W KOMPUTERY OSOBISTE

Kiedy ostatnio grałeś w coś na swojej słuchawce? Czyżbyś nie mógł się połapać w pozycjach od coraz to bardziej egzotycznych deweloperów, którzy szybko i łatwo bogacą się zalewając nas tysiącami drobnych gier? Jak to możliwe, że pogubiłeś się w natłoku javowych potworków na Twoją cegłę? Odpowiedzi na te i inne nurtujące nas dziś pytania są banalne, a zarazem niezwykle istotne, gdyż telefony komórkowe są jednym z najważniejszych zagadnień, wokół których koncentruje się obecnie polityka wielu wydawców i producentów z branży elektronicznej rozrywki.

Moja komórka = mój zestaw śniadaniowy

Według specjalistów od urabiania mas, ludzie za mało grają na telefonach komórkowych. Mają je, ale gier nie tykają. I choć technologia idzie cały czas naprzód, a grafika staje się coraz lepsza, osiągając nawet poziom pierwszego PlayStation, to wciąż nie odkryto, co powinno stanowić magnes przyciągający „posiadaczy komórek" do ściągania nań gier. Okazuje się, że być może rozwiązanie tego problemu będzie wymagać OD NAS zmiany sposobu myślenia i korzystania z samych gier także na innych platformach.

Ostatnie badania wykazały, że świat zachodni tkwi w kompletnym zniechęceniu i znieczulicy do mobilnego grania. W marcu w Ameryce Północnej tylko 2,7 procent użytkowników komórek regularnie płacących abonament skusiło się na kupno gry na swojego komórczaka. W Wielkiej Brytanii, europejskiej stolicy gier, takich zapaleńców było niewiele więcej. Stanowili oni zaledwie 4,7 procent wszystkich wyspiarzy-abonentów. Tak czy inaczej – sytuacja jest tragiczna, gdyż tylko coś około 1 procent nowych abonamentów zdecydowało się na sprawdzenie, czy i jakie gry mogą uruchomić na swoich telefonach, z czego większość nawet nie prosiła o więcej. Po „użyciu" przenośnych gier byli do nich nawet jeszcze bardziej zniechęceni. Pośród głównych wad takiej rozrywki wskazywali zazwyczaj na dysproporcję między wysoką ceną i niską jakością gier. Około 10 dolarów to zbyt wielki wydatek dla przeciętnego Smitha za tytuł, który posłuży mu przez kilka minut. Za tę samą cenę może pobrać bardziej przystępną grę przez Xbox Live Arcade, a jeśli dołoży jeszcze parę dych to sięgnie po tytuł z najwyższej półki...

Pole do popisu jednak jest ogromne. Obecnie w Unii Europejskiej telefony komórkowe są postrzegane w znacznym stopniu jako wirtualna smycz na niesforne dzieci służąca do kontroli gdzie są i kiedy wrócą do domu. W państwach wspólnoty blisko 25 procent szkrabów w wieku 8-9 lat ma własny telefon, pośród nastolatków w wieku 12-13 lat wskaźnik ten wynosi nawet 70 procent. Tymczasem w Polsce najmłodsi mają swój własny telefon w co trzecim gospodarstwie domowym. Światu potrzeba zabawek.

"Głód jest najlepszym kucharzem"

Za oceanem w rękach ludzi wegetuje sobie w najlepsze ponad 200 milionów komórek. Szacuje się, że tylko jakieś 4-6 procent ich posiadaczy kiedykolwiek ściągnęło na swój sprzęt jakąkolwiek grę. Nielicznych graczy do zakupu najczęściej skłania atrakcyjna cena, możliwość sprawdzenia wersji demo, znajomość tytułu z innych platform oraz grafika. Zdecydowanie mniej osób przy wyborze sugeruje się poziomem trudności, rekomendacją innych graczy i prasy oraz popularnością gry i jej producenta. Amerykańscy specjaliści narzekają przeważnie na brak marek, które mogłyby napędzić rynek, na niedostatek tytułów związanych ze znanymi licencjami i cenionymi deweloperami.

W Wielkiej Brytanii niedawno przeprowadzono sondaż, w którym zadano, banalne zdawać by się mogło, pytanie: „Jaki telefon komórkowy posiadasz?" Aż 49 procent badanych nie potrafiło udzielić jakiejkolwiek odpowiedzi, a blisko 9 procent nie wiedziało nawet, jaka firma wyprodukowała aparat, z którego korzystają. Dla analityków taki stan rzeczy ma negatywny wpływ na popularność bardziej zaawansowanych usług. Trudno bowiem wymagać od ludzi, żeby świadomie, dobrowolnie i samodzielnie wybierali sobie gry, skoro blisko połowa z nich nawet nie wie, co zgodnie z ostatnimi, jakże niezrozumiałymi trendami, zdecydowało się powiesić sobie na szyi... Blisko 73 procent Brytyjczyków nigdy też nie skorzystało z dostępu do internetu przez komórkę, choć około 90 procent z nich chciałoby tego dokonać, gdyby nie wady, które z łatwością zniszczą też atrakcyjność każdej gry: niewielki ekran oraz ciągłe i powolne doładowania.

Jest jednak takie miejsce na globie gdzie wszystko jest inaczej. Wynaleziono tam grające kwiaty, śpiewającą muszlę klozetową, czy, o zgrozo, sushi. Tam komórki mają się coraz lepiej, a co więcej, wszystko wskazuje na to, iż to dopiero początek prawdziwego boomu. Japoński rynek stuffu do ściągnięcia na telefony komórkowe powiększył się w ciągu roku o 40 procent. Osiągnął wartość 2,7 miliarda dolarów, z czego 503 miliony stanowi udział gier mobilnych. Według danych japońskiego stowarzyszenia producentów i wydawców CESA kąsek ten był nawet jeszcze większy i przekroczył wartość 866 milionów dolarów, podczas gdy w stosunku do poprzedniego sezonu tamtejszy rynek gier ogółem powiększył się o 49,6 procenta. Wszystko to dzięki grom zaspokajającym zapotrzebowanie na nowe pomysły, które ukazały się na przenośnej konsoli Dual Screen od Nintendo i nie mniej intrygujących przysmaków na telefony komórkowe.

BADACZE, KTÓRZY DOBRALI SIĘ DO TELEFONÓW NOKIA S60 STWORZYLI GRĘ AR TENNIS. UCZESTNICY ZABAWY STANĘLI PO OBU STRONACH WIRTUALNEGO STOŁU, PO CZYM, NIE ODRYWAJĄC WZROKU OD TELEFONÓW, ZACZĘLI NIMI MACHAĆ.

Odgrzewanie kotletów

Sytuacja w Kraju Kwitnącej Wiśni pokazuje, że rzeczy niemożliwe jednak mogą zostać zrealizowane. Nie mówimy tu nawet o szybkich konwersjach gier, ale o zupełnie szalonych przedsięwzięciach. W takim chociażby Final Fantasy VII: Before Crisis aparat fotograficzny ma służyć do tworzenia zaklęć podczas zabawy. Zwykły telefon dzięki temu przerodzi się w magiczną różdżkę pokroju rysika od DSa, czy kontrolera do nadchodzącego Wii. Ta odsłona popularnej serii RPG powstaje wyłącznie z myślą o komórczakach i stanowi swoisty eksperyment Square Enix, który ma pokazać innym, jak wiele można jeszcze osiągnąć.

Lawinowa ucieczka innych producentów w kierunku komórek odbędzie się mgnieniu oka. W ubiegłym roku w skali globalnej rynek gier na mobilne telefony był wart blisko 2,5 miliarda dolarów. Specjaliści sądzą, że do 2010 roku liczba ta gwałtownie wzrośnie, mieszcząc się w przedziale od 8,4 do 11,2 miliarda dolarów. Obecnie koszty stworzenia gry na mobilne telefony wynoszą maksymalnie 50 tysięcy dolarów, wraz z przejściem na grafikę 3D wzrosną zaś do nawet 0,5 miliona dolarów. Niemniej i tak będzie to zdecydowanie mniej, niż w przypadku stacjonarnych platform, gdzie już dziś na opracowanie gry o wysokiej jakości trzeba wydać około 9 milionów dolarów. Po doliczeniu kosztów promocji i opłat licencyjnych suma ta wzrasta dwukrotnie. Szacuje się, że pod koniec 2007 roku wysokobudżetowy tytuł będzie stanowić inwestycję na poziomie 40 milionów dolarów. Nie trzeba zawiłych wywodów, aby opisać, jaki szok przeżyje wydawca, jeśli gra nie okaże się megahitem. Kosmiczne sumy oznaczają ryzyko, na które niewielu może sobie pozwolić.

Anulowanie gier na PlayStation 3 stało się jedną z najbardziej niepokojących tendencji po E3. Najmocniejsza pod względem możliwości sprzętowych platforma marnieje w oczach biednych deweloperów. Producenci, których nie stać na tworzenie drogich gier w oparciu o licencje filmów, komiksów i innych wytworów, szukając zarobku będą musieli zacząć podgryzać gigantów. W ubiegłym roku na 100 najlepiej sprzedających się gier w Ameryce Północnej tylko 13 stanowiły oryginalne produkcje, które nie były ani kontynuacjami, ani licencjonowanymi tworami. Lider branży, Electronic Arts, miał pośród hitów tylko jedną nową grę i aż 25 kontynuacji.

Pochodzący z Redwood koncern nie bez powodu pod koniec ubiegłego roku zdecydował się więc

przejąć za, bagatela, blisko 700 milionów dolarów, firmę wydawniczą Jamdat specjalizującą się w grach na komórki. Analitycy twierdzą, iż Elektronicy przepłacili, a nawet, że pieniądze te mogli lepiej zainwestować w stworzenie kilkudziesięciu większych pozycji dla innych platform. Mimo wszystko podkreślają, że inwestycja może się zwrócić, gdy tylko korporacja zawojuje przenośny rynek. Władze firmy mając w swoich rękach większość okłepanych, dobrze schodzących licencji są tego nawet bardziej niż pewne.

Życie gdziekolwiek, życie nigdzie

W krainie gigantów chyba tylko Microsoft nie ma większych zmartwień. Wiele wskazuje na to, że szaleni projektanci korporacji doskonale orientują się w sytuacji i już wkrótce zachęcą graczy i producentów do korzystania ze śmietnika. Obecne produkcje na komórki nader często stoją na żenującym poziomie pod względem jakości, ale swoją miodnością potrafią zaskoczyć. Firma z Redmond chce wykorzystać ten atut na trudną do określenia dziś skalę za sprawą przynajmniej dwóch rozwiązań.

Po pierwsze: Live Anywhere, futurystyczna, totalnie porypana wizja o iście szatańskim przesłaniu. Zaczniemy grać na Xboksie 360 lub na blaszaku, a kontynuować będziemy na komórce, za pośrednictwem której ściągniemy dodatki, opłacimy rachunki za nasze zakupy w grach sieciowych, sprawdzimy rankingi oraz podejrzymy co porabiają obecnie nasi znajomi. Microsoft pozwoli nam na edycję postaci, samochodu, wirtualnego mieszkania, czy psa, w każdym miejscu, o każdej porze, pod warunkiem, że będziesz miał zasięg, że znajdziesz się w polu rażenia Wielkiego Brata. Na razie te zamiary pokrzyżować może jedynie fakt, iż oprogramowanie od Małegomiękkiego obsługujące mobile nie zdominowało rynku tak, jak to zrobił Windows z PeCetami. Niemniej, armia fachowców główkuje nad tym, jak podpiąć pod swoją globalną sieć wszystko, co tylko ma podzespoły, nawet jeśli będzie to sprzęt konkurencji wyposażony w zupełnie inny system. Anywhere zaiste nieuchronnie połączy nas „wszystkich", bo kiedy już wyzbędziemy się resztek prywatności poznamy, na czym polega „Życie Nigdzie".

Po drugie: Microsoft XNA, czyli zapowiedziany po raz pierwszy dwa lata temu zestaw narzędzi dla deweloperów, który ma trafić do obiegu jeszcze w tym roku. Oprogramowanie to na pierwszy rzut oka nie ma nic wspólnego z komórkami, gdyż pozwoli na łatwe tworzenie gier dla Xboxa 360 i systemów Windows, które następnie będzie można wprowadzić do sprzedaży w szybki i prosty sposób, prawdopodobnie za pośrednictwem usług Live Arcade i Marketplace. „To nasz pierwszy krok w stworzeniu YouTube dla graczy." – stwierdził Peter Moore, szef działu gier w korporacji. Innymi słowy: gigant chce, aby twórcy rozpowszechniali gry na masową skalę tak, jak to ma miejsce w przypadku popularnego serwisu z filmami, określanego mianem internetowego śmietnika. Dziś, aby wrzucić swoje dzieło do kosza, wystarczy nakręcić je kamerą mieszczącą się w kieszeni. W ten oto sposób komórczaki jako jeden z pierwszych nieokiełznanych i niekontrolowanych bastionów e-dystrybucji, pokazują drogę rozwoju dla całej branży.

Międzyplatformowa rzeczywistość

Nowe patenty oraz innowacyjne pomysły nie są wyłącznie związane z płaszczyzną, po której porusza się Wii. Wspieranie rynku gier na słuchawki obiecał już, między innymi, zauroczony ich możliwościami John Romeo. W ślady kontrowersyjnego dewelopera poszedł jego dobry znajomy, John Carmack – twórca demonicznych Doomów i Quake'ów, a także Tetsuya Mizuguchi – autor genialnych Lumines i Rez. Niedawno dołączył do nich Pascal Luban, ojciec sukcesu Splinter Cell, który obecnie przygotowuje The One Hope, nietypową grę RPG, powierzchownie niewyróżniającą się niczym specjalnym. Ot, bieganie po labiryntach i zabijanie potworów. Prawdziwa zabawa zacznie się dopiero w sieciowym multi, gdzie otrzymamy tryb kooperacji i będziemy mogli wymienić się z innymi złotem, które posłuży do budowania własnych etapów. Stworzone poziomy wrzucimy na serwer gry, skąd pobiorą go pozostali, nieznani nam śmiałkowie, aby podjąć próbę „obrobienia" naszego „toru przeszkód". Gracz, któremu się to uda, zabierze nam całe złoto, a jeśli nie, to zapłaci nam tyle, ile chciał ukraść. Produkcja ma „ważyć" zaledwie 800kb i być zarazem największą stworzoną do tej pory grą na komórki. Średnio tytuły te mają około 300kb. Sęk w tym, że The Only Hope będzie dostępne też na PC, DSa i przez Xbox Live Arcade, stając się jedną z pierwszych gier międzyplatformowych.

Właśnie, międzyplatformowych, jakkolwiekby to głupio nie brzmiało. „Otwierając sieć rozrywki Xbox Live dla użytkowników telefonów komórkowych i komputerów z systemem Windows, dajemy im niespotykane wcześniej możliwości korzystania z gier. Dzięki temu nastąpi ogromny rozwój społeczności online. Chcemy zapewnić użytkownikom spójne, atrakcyjne środowisko, do którego można się łatwo podłączyć i w dowolnej chwili wejść do gry za pomocą dowolnego urządzenia. Jest to wizja, którą może zrealizować tylko Microsoft." – stwierdził nieco na wyrost Gates. Pomysł ten nie jest jednak nowy, bo jego realizacji od blisko trzech lat podejmowały się już różne zespoły. Nikt jednak nie zamierzał tego dokonać na taką skalę. Gry międzyplatformowe to takie, które pozwalają na zabawę między użytkownikami różnych platform. Do tej pory tylko kilka znanych gier częściowo zawierało takie opcje: Final Fantasy XI od „Kwadratowych" oraz korzystające z systemu DemonWare Call of Duty 2: Big Red One i Outrun 2006: Coast to Coast. Microsoft przygotowuje z myślą o takich rozgrywkach tylko jedną grę – Shadowrun. Czy z graczami korzystającymi z PC i Xbox 360 będzie można bawić się korzystając, z prostackiej zdawałby się mogło, komórki? Tego oficjalnie nie wiadomo.

Niemniej, jak pokazuje Nokia, takie cuda są możliwe. Lider rynku komórek twierdzi, że na mobilnych telefonach na ziemi gra blisko 180 milionów ludzi. Tylko niewielki odsetek sięga po nowe produkcje. Porażka N-Gage nie zniechęciła jednak firmy i nie skłoniła jej do zaprzestania inwestycji w rozrywkę. Fiński koncern traci udział w rynku i na gwałt potrzebuje nowych rozwiązań. Firma dopiero co uruchomiła własną sieć elektronicznej dystrybucji gier oferującą zarówno dema, jak i pełne wersje. Tymczasem jej azjatycki oddział udostępnił publiczną wersję beta MMORPG zatytułowanego Hinter Wars. Edycja na komórki z serii S60 i N-Gage różni się od tej przeznaczonej dla PC pod względem wyglądu i obsługi dość radykalnie.

PASCAL LUBAN, OJCIEC SUKCESU SPLINTER CELL, OBECNIE PRZYGOTOWUJE THE ONE HOPE, NIETYPOWĄ GRĘ RPG, POWIERZCHOWNIE NIEWYRÓŻNIAJĄCĄ SIĘ NICZYM SPECJALNYM. SĘK W TYM, ŻE THE ONLY HOPE BĘDZIE DOSTĘPNE TEŻ NA PC, DSA I PRZEZ XBOX LIVE ARCADE STAJĄC SIĘ JEDNĄ Z PIERWSZYCH GIER MIĘDZYPLATFORMOWYCH.

Naukowcy zajmujący się teorią „równoległych światów w grach wideo" przekonują, że można pokusić się o jeszcze bardziej dziwaczne produkcje, gdy np. zwykłe starcie w tenisa zamienia się w wojnę światów. Ja odbijam piłeczkę na komórce, na wyświetlaczu widzę coś na wzór klasycznego Ponga, podczas gdy mój oponent gra na konsoli i delektuje się realistyczną oprawą za sprawą telewizora z HD. Pokonuję go w mig i zachwycam się banalnymi fanfarami, podczas gdy on topi się w ślinie wstrząśnięty szokującą animacją mojego ostatniego uderzenia...

Specjaliści zakładają, iż w ciągu najbliższych pięciu lat nasze domy zapełnią się bezprzewodowymi urządzeniami. Takie też niewidzialne połączenie komórki z resztą ustrojstwa może zapewnić jej naczelny status. Telefon ma nawet wszystkie możliwości, które mogą pozwolić mu na zastąpienie tak fascynującego dziś kontrolera, jakim jest Wii-lot. Badacze, którzy dobrali się do telefonów Nokia S60, stworzyli grę AR Tennis. Uczestnicy zabawy stanęli po obu stronach wirtualnego stołu, po czym, nie odrywając wzroku od telefonów, zaczęli nimi machać. Stół i piłeczka były widoczne tylko na ekranie komórki. O kontakcie aparatu z piłeczką gracze byli informowani dodatkowo przez wibracje i dźwięki wydobywające się z komórczaków. Normalnie Wii-mobile.

Komórka to podstawa

Phil Harrison, prezes działu gier Sony, w czerwcowym wywiadzie dla Der Spiegel powiedział: „Wierzymy, że PlayStation 3 będzie miejscem, w którym nasi użytkownicy będą korzystać z gier, oglądać filmy, przeglądać strony internetowe i korzystać z innych funkcji domowego komputera. PlayStation 3 to komputer. Nie potrzebujemy PC." Dowodzi to, że konsolom coraz bliżej do blaszaków, za którymi murem stoi Microsoft coraz odważniej łączący je z mobilnymi telefonami.

O tym, że komórki znajdą się w centrum, świadczy bowiem jeszcze jeden fakt. Gigant z Redmond niedawno ujawnił prace nad formatem telefonów określonym FonePlus, z którymi zamierza wejść na rynki tzw. krajów rozwijających się. Ludzie, których nie stać na kupno komputera PC, konsoli do gier, telewizora i dostępu do sieci, będą mogli skorzystać z wszystkich tych rzeczy w ramach poręcznego gadżetu kosztującego około 100 dolarów. Konsekwencje takiego posunięcia z pewnością dają dziś wiele do myślenia specjalistom. Zwłaszcza z Sony i Nintendo. Międzyplatformowe sieciowe potyczki w masowych grach online pokroju Hinter Wars między bogatym zachodem, a „trzecim światem" to już nie science-fiction.

To, co do niedawna określaliśmy jako „wojny platform", może niedługo przejść do lamusa. Kluczem do sukcesu staje się idealne powiązanie sprzecznych koncepcji. Przeszkodą jest przełamanie strachu przed żywnością ze śmietnika. W miejsce coraz bardziej realistycznych gier, muszą wejść produkcje prymitywne, żeby nie powiedzieć – prostackie. Wszak im prostszy pomysł, tym łatwiej go sprzedać. Tylko, czy gracze będą mogli odnaleźć się w tak pogmatwanych realiach?

Ganon ■ ■

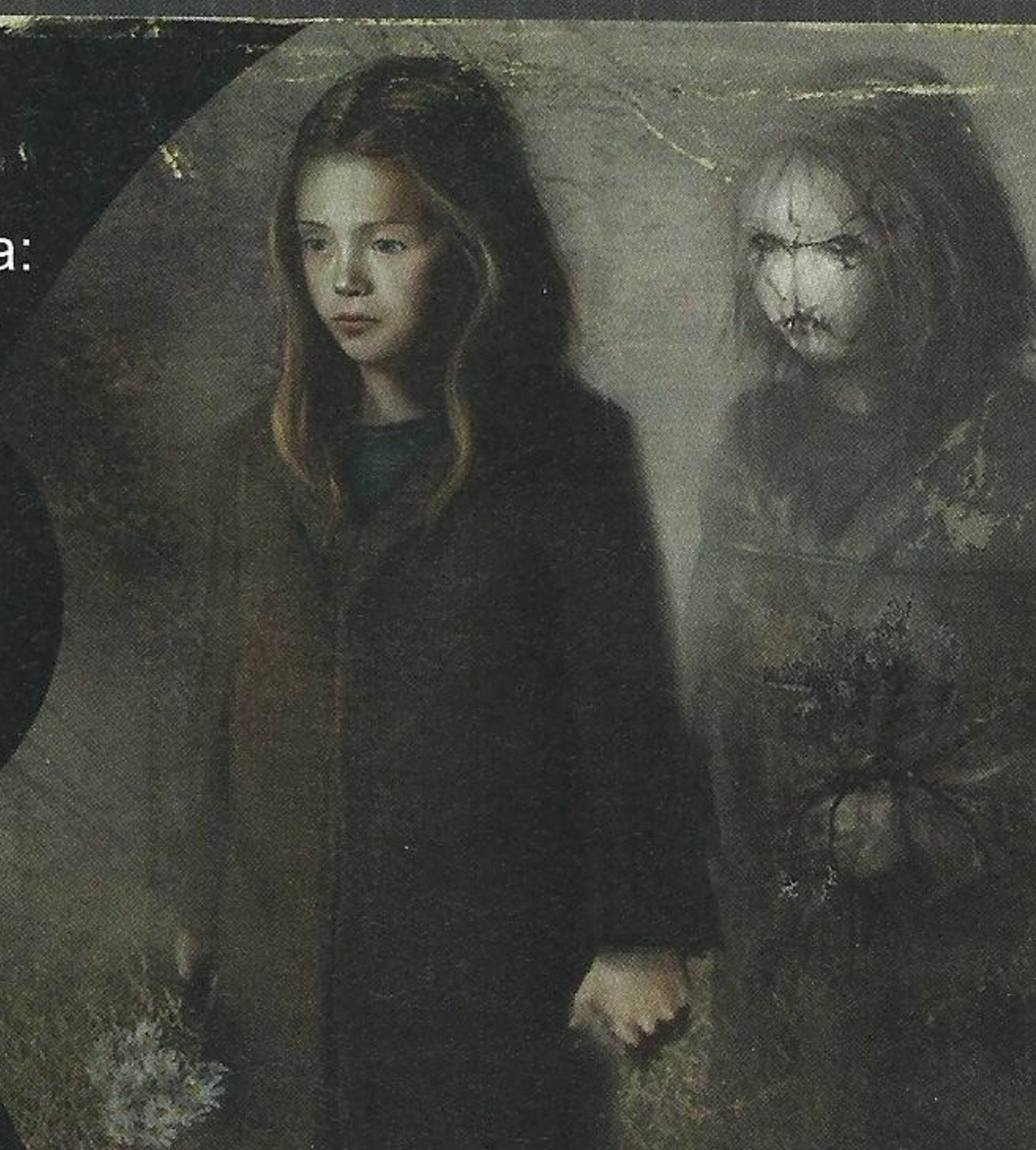
Support: Andrzej „Klecha" Klimczuk

Team **PCF** pracuje obecnie dla **THQ** nad nowym projektem przeznaczonym na **PS3/Xbox360**.
Pilnie poszukujemy osób na następujące stanowiska:

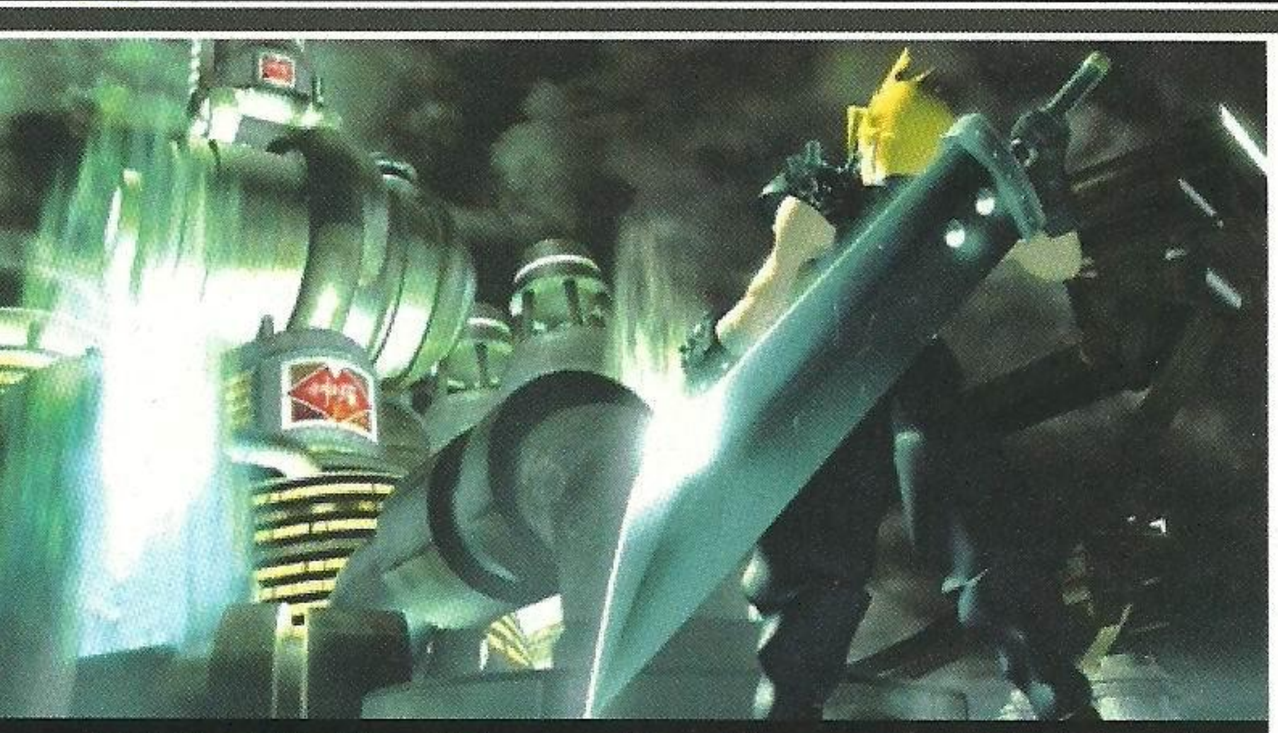
PROGRAMOWANIE:
- **gameplay programmer**
- **engine/renderer programmer**

GRAFIKA:
- **animator**

PEOPLE CAN FLY



UWAGA: Praca tylko i wyłącznie na miejscu w Warszawie.
Stawiamy wysokie wymagania, ale jeszcze więcej oferujemy;
CV (plus ewentualnie list motywacyjny) oraz próbki prac prosimy przysyłać na adres jobs@peoplecanfly.com



RPGAMER

CO NOWEGO W FASCYNUJĄCYM ŚWIECIE jRPG?

Witajcie ponownie! Mam nadzieję, że wypoczęliście od nauki i macie podładowane akumulatory na cały rok. Tak, jak obiecałem w poprzednim numerze, zrobimy mały przegląd gier fabularnych zapowiedzianych na kieszonkowe konsole. Dość już ględzenia. Mięsko, mięsko! // Dagon

rpgamer@neo-plus.pl

Na DSa zapowiedziano bardzo dużo gier RPG, tak dużo, że przy odrobinie bezczelności można nazwać tę konsolę maszynką do grania w erpegi. Lista tytułów ciągnie się i ciągnie, dobijając prawie czterdziestu gier. Jeśli ciągle zastanawiacie się, czy warto kupować kieszonkowe konsolki dla RPG, to teraz nie macie wyjścia, musicie odpowiedzieć: TAK. Wymienię tylko najsmakowitsze kąski, na które warto zwrócić uwagę w przyszłości, bo na całość nie starczyłoby mi tutaj miejsca. Lecimy z tym koksem, moi drodzy.

Children of Mana (NDS)

Square Enix dostarcza nam kolejną z serii grę o mieczu, antycznym drzewie i młodocianych bohaterach. Tym razem możliwości bezprzewodowego łączenia konsolek mają się w grze sprawdzić nadzwyczaj dobrze. Dzięki współpracy graczy możliwe będzie wypełnianie zadań, których nie wykona pojedynczy bohater, będziemy musieli kooperować w celu dostania się w oddalone miejsca, wspólnie organizować ataki na wroga i świetnie się bawić wymieniając doświadczeniami. O grafice nie trzeba wiele mówić. Właściwie musiałbym tylko napisać, że to Square Enix, i że gra jest erpegiem. To powinno wystarczyć. No dobrze, dodam też, że gra kontynuuje tradycję serii i stawia na śliczną, ręcznie rysowaną grafikę 2D, której nie szpecą niepotrzebne tabelki i statystyki, bowiem te ostatnie, wraz z mapką, znajdują się na touch-screenie. Kolory aż wylewają się z obu ekraników, tutaj nie ma nic do zarzucenia. W USA gra pojawi się w październiku tego roku, o Europie jak zwykle się milczy, ale stawiam mój najmniejszy palec, że mimo wszystko pogramy sobie w Dzieciaki Many w naszym pięknym, słowiańskim kraju. Obym miał rację.

Final Fantasy III (NDS)

Skoro jesteśmy przy Square Enix, to od razu wspomnę o największym hicie transferowym tego lata. Final Fantasy III z klimatów retro przeskakuje w pełne, śliczne 3D na NDS. Swoją drogą, SE bardzo polubiło się z konsolką Nintendo, co powinno tylko cieszyć właścicieli dwuekranowego malucha. Dość niedawno Square Enix zapowiedziało wsparcie gry technologią Wi-Fi, co zapowiada jeszcze więcej zabawy, niż można się było spodziewać. Na razie nie wiadomo zbyt wiele o sposobie wykorzystania multiplayera i połączenia bezprzewodowego. Wielbicieli Mooglesów powinno ucieszyć pojawienie się specjalnego systemu pocztowego MogNet, który umożliwi przesyłanie znajomym, za pośrednictwem pluszakowatych listonoszów, wszelkich listów, informacji i tym podobnych przesyłek. Być może funkcja Wi-Fi zostanie wykorzystana głębiej, ale developer milczy. Podobnie jest też ze szczegółami konwersji. Co zmieniono oprócz grafiki, czy coś dodano smakowitego? Na odpowiedź trzeba będzie poczekać. Aha, wraca oczywiście system profesji i zawodów. Możemy sobie wybrać, czy gramy wojownikiem, kapłanem, czarodziejem, czy jeszcze kimś innym. Wybór jest spory i mocno wpłynie na taktykę walki z wrogiem. Grafika prezentuje się wyśmienicie, po prostu musicie zobaczyć te zdeformowane ludki podczas walk. Każdy miłośnik jRPG musi się w tej grze zakochać.

Magical Starsign (NDS)

Gra spod igły developera Brownie Brown, to jedna z najbardziej standartowych japońskich linii fabularnych, jaką można spotkać w grach. Mamy więc dzieciaki w akademii magicznej, wyruszające w przestrzeń kosmiczną, by ratować swoją nauczycielkę Madeleine, która nie daje od dłuższego czasu znaku życia. Dzieciaki wylatują w kosmos i spotykają byłego, potężnego ucznia akademii, który chce zniszczyć rzeczywistość. Tak, co było do przewidzenia, zaczyna się walka nastolatków o przyszłość całego układu Słonecznego. To, co przemawia za tą grą, to przede wszystkim śliczna grafika 2D, kolorowa, klimatyczna i wciągająca. Bardzo dobrze zaprojektowane stworki, lokacje i bohaterowie utrzymani w konwencji super deformed. Gra w całości jest obsługiwana przez stylus, począwszy od poruszania drużyną, kończąc na korzystaniu z menu i czarów. Jeśli nie odrzuca Was konwencja, nazwa systemu słonecznego Taro Taro i mangowa stylizacja, to warto czekać na tego erpega (który jest, nota bene, kontynuacją gry Magical Vacation z GBA).

Rune Factory: New Harvest Moon (NDS)

Gra od chłopaków z Neverland budzi wielkie emocje wśród graczy, sam zresztą czekam na nią, jak na zbawienie. Mamy tu, tradycyjnie dla serii, bohatera, który pasie owce, krowy, zajmuje się domem, hoduje warzywa i umawia się z dziewczętami na randki podczas festynów, a jednocześnie dostajemy też masę elementów RPG, począwszy od możliwości rzucania czarów, pojedynkowania się z potworami, a kończąc na fabule i zabawie ekwipunkiem wojennym. Developer udostępni nam system walki czasu rzeczywistego z możliwością zmiany ekwipunku i broni podczas potyczek. Do tego upolowane potwory możemy zaciągać do pracy na naszej farmie, niech się na coś przydadzą w końcu. Wszystkie te elementy powodują, że Rune Factory zapowiada się więcej niż smakowicie, a dla takiego maniaka grafiki 2D jak ja, oprawa nowego Harvest Moona to po prostu czysta przyjemność. Lekko izometryczny widok z ładnie wykonanymi tłami i postaciami. Warto czekać.

Tales of the Tempest (NDS)

Namco Bandai dostarcza na dwa ekraniki kolejną grę z serii Tales of... Pełne 3D, ładna grafika zahaczająca o cel-shading i specjalne misje pisane z myślą o trybie kooperacji przy udziale łączenia konsolek technologią Wi-Fi. Fanów RPG od Namco Bandai nie trzeba zbytnio zachęcać do zainteresowania się tą grą. Bohaterem tej odsłony będzie piętnastoletni Caius Qualls, który wyrusza na poszukiwanie swoich prawdziwych rodziców. Chłopak żył do tej pory w wiosce Alleula, do czasu, aż odkrył, że jego ojciec nie był do końca człowiekiem. Jak to bywa, ciekawość to pierwszy stopień do piekła, dlatego raczej nie skończy się na spotkaniu w sądzie i alimentach, a pewnie na ratowaniu świata. Do tego zaczynamy się już przyzwyczajać. Mocną stroną gry jest grafika, lokacje w 3D, estetycznie wykonane postacie i ciekawe efekty specjalne podczas walk. Może się z tego coś ciekawszego wykluć. Jak na razie, na ten tytuł czekają Japończycy, a dostaną go prawdopodobnie 26 października. My musimy czekać na oświadczenie wydawcy i developera.

Dragon Quest Heroes: Rocket Slime & Dragon Quest Monsters Joker (NDS)

Obie gry czerpią garściami z największego uniwersum erpegowego, dlatego warto wspomnieć o tych produkcjach. Pierwszy tytuł nie zasługuje w pełni na miano czystego RPG, więcej tam zręcznościowego, wesołego klimatu zabawy. Głównym bohaterem jest słynna łezka-szlamik o imieniu Rocket, która musi uratować swoich rodaków tego samego gatunku przed tajemniczymi porwaniami. Rusza w świat walczyć z przestępczym kartelem

Children of Mana

Final Fantasy III

Magical Starsign

Tales of the Tempest

Dragon Questy

Valkyrie Profile Lenneth

CO NOWEGO W ŚWIECIE RPG?

■ DRAGON QUEST IX

Tak, to już pewne, choć każdy już od dawna spodziewał się, że mali, żółci bracia dłubią od jakiegoś czasu nad Dragon Questem IX. Tym razem parę z ust puszcza Koichi Sugiyama, kompozytor. Nie wiadomo dokładnie, na jaką platformę ukaże się gra, która hitem jest, jeszcze zanim pojawi się w sklepach. Po cichu, w kuluarach dziennikarskich szepce się konspiracyjnie słowo „Wii". Ale my nic o tym nie wiemy.

■ .HACK//G.U. VOL.1

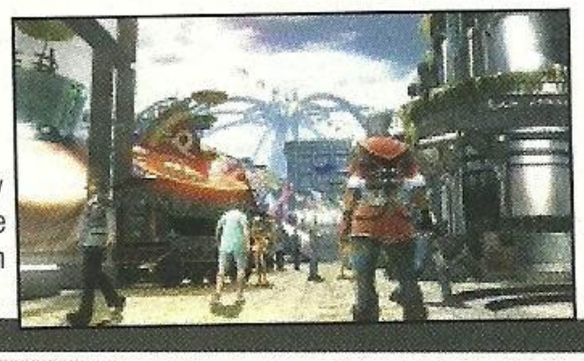
Kto już trochę grał w RPG wie, że nie wpisałem tu niechcący jakiegoś porno linka. Tak, to kontynuacja znanej gry fabularnej imitującej tytuł sieciowy, choć takiej opcji w rzeczywistości nie posiada. Jak na razie cieszą się Amerykanie, bo nam nic nie obiecano. Grę tworzy ekipa CyberConnect2 pod okiem Namco Bandai. Akcja .hack//G.U. Vol.1 będzie mieć miejsce w 2017 roku, w wirtualnym świecie zwanym Net i pozwoli nam na zagranie pokaźną liczbą postaci o różnych zdolnościach. Gra wyjdzie jeszcze na PlayStation 2.

■ ZAPACH ŚNIĘTEJ RYBY

Mamy News korespondujący z tematem głównym RPGamera, a dokładniej – chodzi o zapowiedź nowego erpega na Dual Screena. Rzecz nazywa się Legend of the River King DS i polega na... łowieniu ryb. Główny bohater, Senri, łowi ryby, by wyżywić swoja chorą siostrę Yunnę. Marvelous Interactive (developer) chce jak zwykle najpierw obdzielić Japończyków, a my czekamy. Czekamy?

■ ENCHANTED ARMS ZA CHWILĘ W USA

Planowo 29 sierpnia ma odbyć się premiera next-genowego RPG na Xboxa 360. Gra traktuje o przygodach młodego mężczyzny imieniem Atsuma, który żyje w świecie zamieszkałym przez golemy.



Specjalna umiejętnością bohatera pozwala mu kontrolować te poczwary, co... Tak, zgadliście – pomoże mu uratować świat (tada!). Grę ma wesprzeć też tryb online, ale to już powoli staje się standardem. Deweloperem jest From Software i choć znając ich dorobek (brzydkie kolejne części Tenchu i Armored Core) można mieć obawy, to jednak gra prezentuje się przynajmniej ładnie.

Plob. Gra jest dość zabawna, pogodna i kolorowa (2D), i choć nie dostanie Oskara za fabułę, to można się przy niej troszkę zabawić w przyszłości. W grze pojawiają się elementy dobierania własnej maszyny wojennej i modyfikowania jej współczynników, po czym można wystawić ją przeciw maszynie innego gracza dzięki opcji Wi-Fi.
Drugi tytuł prezentuje się nieco bardziej okazale, w Dragon Quest Monsters J wcielimy się w młodego, białowłosego bohatera, który w walce będzie mógł posiłkować się siłą schwytanych wcześniej stworów. Dzięki temu będzie mógł wcześniej dobrać sobie odpowiednich towarzyszy z inwentarza potworków, a nawet zaistnieje możliwość parzenia ze sobą różnych gatunków, by uzyskiwać mieszańce o łączonych możliwościach i kombinacjach ataków. Grafika zbliżona jest stylem do DQ VIII na PlayStation 2, tyle że została przystosowana do możliwości DS'a. Mimo to zachowano trzeci wymiar i specyficzną cel-shade'owaną oprawę.

Z nadchodzących tytułów warto jeszcze wyczekiwać Naruto RPG 2 &3 (które w Japonii cieszą się duża popularnością), Tingle RPG, czy też takich cudeniek, jak Dark Reflections, Eragon, Far East of Eden II, czy też Pokemonów w różnych wersjach i konfiguracjach. Jak widzicie, wybór jest duży i będzie w co grac przez najbliższe kilka miesięcy na Nintendo Dual Screenie.

PlayStation Portable

PlayBoy ma się obecnie bardzo dobrze. Choć lista gier RPG nie jest taka pokaźna, jak w przypadku dwuekranowego kolegi, to tak na handhealda Sony zmierza kilka prawdziwych killerów. O wykonanie kilku najważniejszych tytułów nie ma się co martwić, dostaniemy prawdziwe petardy graficzne, o co zatroszczą się już najwięksi mistrzowie w branży. Sprawdźmy szybko, co nas jeszcze czeka w przyszłości.

Valkyrie Profile: Lenneth (PSP)

Gra ma być remake'iem części pierwszej poddanym kilku modyfikacjom, by ładnie nawiązać do kontynuacji zmierzającej na PS2. Dochodzą więc nowe sceny, filmiki i zmienione nieco miejscówki. Grafika potrafi mocno uszkodzić wzrok swoim pięknem, dwuwymiarową otoczką i designem. Wydawcą oczywiście jest potentat erpegowy, czyli Square Enix. VP to jeden z tytułów, który będzie budził zazdrość nawet u nieznajomych staruszek w autobusach. Warto śledzić jego drogę do Europy.

Crisis Core: Final Fantasy VII (PSP)

Czwarty tytuł kompilacji Final Fantasy VII zapowiada się na mocny cios dla każdego, kto nie posiada PSP, chodzi mi głównie o wykonanie, bowiem fabularnie SE udowodniło, że jest firmą niepewną. Czy kolejna część kompilacji zeszmaci resztki wizerunku kultowej gry, czy może go poprawi? Nie wdaję się już w szczegóły, bo to na tym etapie nieistotne. Istotne zaś jest, że na PlayBoyu gra wygląda wyśmienicie. Głównym bohaterem tej odsłony kompilacji jest Zack, przyjaciel Clouda. Kto grał i uważnie śledził fabułę FFVII, ten wie, kim jest Zack i jaką rolę odgrywa on w fabule gry. Tym razem dowiemy się więcej i powalczymy efektowniej. Obok Zacka pojawi się też tajemniczy Angeal, czyli uzbrojony w potężny miecz żołnierz, prawdopodobnie przełożony Zacka. Nie wiadomo, jaką rolę odegra ta tajemnicza postać. Sama gra ma być nieco mroczniejsza, choć zawsze była ciemna, wiec teraz będziemy grać już chyba po omacku. Square Enix pokazuje w tym przypadku, jak powinno się robić piękne gry na PSP łącząc świetne wykonanie ze zręcznościowym gatunkiem fabularnym. To zawsze działa. Gry spodziewam się pod koniec roku, oby nie było niepotrzebnych opóźnień.

Dungeons & Dragons: Tactics (PSP)

Nareszcie jakaś zachodnia pozycja w klimatach rodzimych. Gra opiera się oczywiście na papierowym systemie fabularnym od Wizards of the Coast, który operuje już zmodyfikowaną mechaniką D&D 3.5. Gra umiejętnie łączy zamysł taktyczny z fabularną otoczką. Do tego wszystkiego dodajcie jeszcze wykonanie godne konsoli Sony, trójwymiarowe postacie i środowisko, a także turowe walki i mnóstwo zabawy w statystykach. Jak twierdzi developer (Kuju Entertainment), możliwe będzie wybieranie ścieżki postępowania, sami zdecydujemy, czy chcemy być niecni i podli, czy wspaniałomyślni i cnotliwi. W grze pokierujemy sześcioma postaciami zdeterminowanymi przetrwać w świecie, w którym konflikt miedzy dwoma potężnymi smokami napsuł sporo krwi mieszkańcom. Twórcy obiecują wszystkie klasy postaci, jakie pojawiły się w papierowej podstawce gry, czyli: Barbarzyńcę, Barda, Kapłana, Druida, Wojownika, Mnicha, Paladyna, Łowcę, Złodzieja, Czarnoksiężnika i Maga. Do tego dostanie nam się tryb kooperacji i słynny deathmatch. Brzmi interesująco dla tych, którym japońska szkoła nieco się już przejadła.

Tales of Phantasia (PSP)

Namco Bandai postanowiło się wysilić i dostarcza właścicielom PlayBoya remake gry z 1995 roku z Super Famiconu. Cieszycie się? Zmienić mają niewiele, ma dojść pełny podkład dźwiękowy z dialogami oraz wsparcie znanego z nowszych odsłon systemu Grade Shop. Jeśli skończycie grę i zaczniecie ją ponownie na tym samym save'ie, to znajdziecie w sklepach unikatowe przedmioty do kupienia dla swoich bohaterów. Grafika nie zmieniła się zbytnio przez te 11 lat, więc Tales of Phantasia może z powodzeniem startować na GBA, co też właśnie czyni. Cóż, może dla fabuły warto jeszcze na grę czekać, a może po prostu ciągnie Was stara szkoła i dwuwymiarowe sprite'y? Kto to wie? Gra czeka jeszcze na start w Japonii, do nas ponoć też ma dotrzeć, ale nie wiadomo, kiedy.

New Harvest Moon: Innocent Life (PSP)

Gra spod pióra developera ArtePiazza oczekuje już jakiś czas na wydanie, ale warto na nią poczekać, bowiem wykonanie i zabawa zapowiadają się wyśmienicie. Znów mamy do czynienia z trójwymiarowymi efektami i kombinacją środowiska 3D z pięknymi, rysowanymi ręcznie tłami. Lokacje są wykonane w pełnym trójwymiarze, czasem można dopatrzyć się daleko na horyzoncie malowanych tel. Wygląda to bardzo estetycznie i kolorowo, jak to bywa z grami jRPG. Nasz zmotoryzowany bohater buduje sobie farmę, ale w przeciwieństwie do pozostałych odsłon serii, jest to chłopak, który kryje w sobie więcej tajemnic, niż beztroskie i infantylne postacie z poprzednich części. Tutaj też widać rękę developera, który jest odpowiedzialny za gry z serii Dragon Quest. W nowym Harveście przyjdzie nam nie tylko rozbudowywać swoją małą farmę na egzotycznej wyspie, ale też przeżywać kolejne przygody głównego bohatera. Liczę po cichu na festyny i randki, w końcu nie samym mieczem człowiek żyje.

Dungeon Siege: Throne of Agony (PSP)

Typowo pecetowy tytuł na konsoli kieszonkowej to rzadkość. Dungeon Siege został doceniony przez komputerowców, więc może diablopodobna reinkarnacja tego tytułu spodoba się konsolowym maniakom. Ja powiem tak: łykam w ciemno. A co zaoferuje nam Throne of Agony? Przede wszystkim multiplayer dla czterech postaci, tętniący życiem świat, magiczne przedmioty, ekwipunek i hordy wrogów. Jako że na PSP fantasy w stylu zachodnim jest jak na lekarstwo, to warto się zainteresować tym tytułem. Grafika bardzo ładna, przyjemna i efektowna; widok nieco z góry na środowisko 3D i dobrze wymodelowane postacie. Wypada mieć tylko nadzieję, że gra nie będzie doczytywała w nieskończoność wielkich obszarów, po jakich przyjdzie nam hasać.

Brave Story (PSP)

Na koniec zostawiam prawdziwą bombę dla tych, co czekają na wielką ucztę graficzną. Gra, która w moim przeświadczeniu może się śmiało bić z Crisis Core od Square Enix, a to już coś. Efekty świetlne, czarów, modele postaci, kolorystyka, to wszystko potrafi dać wyobraźni niezłego łupnia i wygląda przepięknie. No ale czego innego oczekiwać, gdy developerem jest wewnętrzne studio Sony Entertainment Computer/Game Republic – oni swoja konsolkę dobrze znają. Gra opiera się na mandze autorstwa Miyuki Miyabe i stawia na turowe walki z wykorzystaniem systemu mocy wyjętych z mangi i anime. Do tego przyjdzie nam pokierować głównym bohaterem serii, który będzie w czasie walki nabijał specjalny licznik odwagi (Brave Power meter), który pozwoli mu sprzedawać wrogom nowe kombinacje ataków specjalnych. Nasza broń może być oczywiście rozbudowywana dzięki znajdowanym kryształom, a podczas walki możemy też kombinować ataki z naszymi kompanami, tak, że można nieźle się zabawić młócąc w trójkę jednego biedaka.
Gra ma też pojawić się na Dual Screena, ale pierwsze obrazki pokazują, że jest to bardziej tekstowy RPG, dwuwymiarowy i zupełnie niepodobny do tego, czym raczy nas wersja na PSP. Ja poczekam mimo wszystko na tę ładniejszą wersję.

Właściwie to tyle, pojawiło się wprawdzie jeszcze kilka tytułów, które nie zostały potwierdzone nawet w USA i prawdopodobnie nie pojawią się nigdy poza granicami Kraju Kwitnącej Wiśni, ot choćby takie gry, jak: King's Field, Generation of Chaos, Tales of the World: Radiant Mythology, czy Valhalla Knights. Będę jednak śledził losy tych gier, być może coś się w ich temacie ruszy, wtedy dam Wam znać.
Nie mam zamiaru oceniać, która konsola lepiej się prezentuje pod względem wsparcia RPG, to już zostawiam Wam, nie będę też robił jakichś podsumowań, gry mówią same za siebie. Sam chętnie pograłbym we wszystkie te tytuły, ale czasu nie starcza, zwłaszcza, że czekają na mnie też erpegi na większe konsole, ale kieszonsolek sobie nie odpuszczę, i Wam również to radzę. Do przeczytania za miesiąc. Trzymajcie się ciepło. ■■

Crisis Core: Final Fantasy VII

Dungeon Siege: Throne of Agony

New Harvest Moon: Innocent Life

Brave Story

■ **DISNEYOWI BOHATEROWIE TUŻ TUŻ**
Kingdom Hearts II zadebiutuje w Europie już pod koniec września, tymczasem Square Enix podało, że na pozostałych rynkach sprzedało się już 2,5 miliona kopii gry. Kontynuacja jednego z pogodniejszych RPG na PlayStation 2 uderzy do sklepów dokładnie 28 września.

■ **Z OBOZU MISTRZÓW**
Podczas Games Convention w Lipsku, Paul Sams, przedstawiciel firmy Blizzard wspomniał na boku o szykowanym, ważnym projekcie firmy na rok 2007. Czeka nas wielka zapowiedź, po cichu liczymy na następcę Diablo 2 lub nowego Starcrafta, ale jeszcze więcej mówi się na temat konsolowej odsłony jednego z wymienionych tytułów. Czas pokaże, nie bawmy się we wróżbitów.

■ **JOANNA I SMOKI**
Właściciele PSP będą mieli okazję sprawdzić na własnej skórze, jak nasi żółci bracia potrafią przeinaczać historyczne fakty. Mają w tym zresztą wprawę, jak pokazuje nam przykład gry Trusty Bell. Tym razem chodzi o RPG o wszystko mówiącym tytule Jeanne d'Arc. Jeśli czytaliście opracowania historyczne i myślicie, że się Wam przydadzą, to możecie marzyć dalej, ale lepiej nie liczcie na cuda. Grę przygotowuje Level-5 i ma to być taktyczne RPG z potworami, rycerzami i 17 letnią dziewuszką. Gra pojawi się w Japonii jeszcze w tym roku.

■ **FINAL FANTASY V ADVANCE**
GameBoy Advance nie umiera i kontynuuje swój pochód przez kolejne części serii Final Fantasy. Tym razem posiadaczy konsolki Nintendo ucieszy fakt, że Final Fantasy V Advance rychło zbliża się do swojej premiery. W grze dojdą nowe profesje, jak Gladiator i Cannonier, oraz kilka zmian kosmetycznych. Gra pojawi się w Japonii 12 października, w kraju hamburgerów zawita 6 listopada, a w Europie… Jak zwykle nie podano, kiedy zagości. ■■

TURBOGRAFX-16

NEC WYTACZA KONSOLOWE DZIAŁA!

Koniec kłopotów firmy miał jednak nadejść w roku 1992. NEC dogadał się wówczas z firmą TTI (Turbo Technologies, Inc.), aby z dwóch wariantów konsol (TG-16 i TG-CD) zmontowała jeden standardowy model. Była to oczywiście odpowiedź na ruch Segi, która wprowadziła do sprzedaży piekielnie drogą nakładkę dla Mega Drive/Genesis – Mega CD. Gotowa hybryda firmy TTI nosiła nazwę Turbo Duo – zaopatrzono ją w znacznie większą ilość pamięci wewnętrznej, a cena nie przekraczała 200 dolarów.

Jak pamiętacie z ostatniego wydania retro, na polu reklam Sega wiodła prym w walce z Nintendo. Agresywnymi spotami i inteligentnymi docinkami skutecznie odciągała klientów od Game Boya i pchała ich w kierunku Game Gear. Reklamując Turbo Duo, NEC uderzył w Segę z podobną siłą, a jednym z ich najlepszych pomysłów było stworzenie Johnny'ego Turbo – komiksowego bohatera, walczącego ze złymi oddziałami Feki. Feka to organizacja, która wyprała umysły tysiącom dzieciaków uważających od tego momentu, że Sega CD to zamknięty i kompletny system do gier. Feka (wszelkie skojarzenia z Segą zamierzone) miała w swych zastępach podstępnych agentów, których głównym celem było mamić dzieciaki tekstami o kompletnej Sedze CD i zabrać im ciężko wyżebrane od

DOBRY POMYSŁ, SZALONE WYKONANIE

TurboGrafx-16, znana w Japonii pod nazwą PC Engine, to pierwsza konsola do gier w odniesieniu do której użyto słowa „next-gen". I choć 8-bitowe procesory są dziś tematem niewybrednych żartów, to dwadzieścia lat temu NEC promował swoją platformę jako sprzęt nowej generacji. Niemal natychmiast po debiucie w Japonii (1987) PC Engine dorobiło się pozycji najchętniej kupowanej przez graczy konsoli. Japonia dosłownie zakochała się w sprzęcie, który (w przeciwieństwie do Famicomu Nintendo) wyświetlał na ekranie 482 kolory w kilkunastu wybranych rozdzielczościach. Obraz generowany przez PC Engine był tak dobry, że o całe kilometry dystansował zarówno osiągi Famicomu, jak i Segi Master System. Dopiero Super Famicom (wypuszczony w 1990 roku) mógł równać się z wizualnymi osiągami TurboGrafx-16.

W czym tkwił sekret? Ogromną rolę w „bitwie" odegrał 16-bitowy procesor graficzny firmy Hudson, ułatwiający maszynie dostęp do niespotykanej dotąd (czyli do 1987 roku) ilości barw. Mimo iż CPU PC Engine nie był tak mocny, jak u rywalki z Nintendo, to potężna paleta kolorów plus sześciokanałowy dźwięk stereo swobodnie dystansowały NESa. Inna sprawa, że NEC szybko zaczął promować płytę CD, jako najodpowiedniejszy nośnik dla gier. Z tej jednak racji, że na początku lat 90. ceny napędów CD-ROM były zawyżone, a ich dostępność znikoma – NEC wystawił na sprzedaż dwie wersje konsol: PC Engine oraz PC Engine CD. Niestety, ze względu na gigantyczny koszt zakupu wersji z CD (ceny samych gier również były astronomiczne), znacznie większą popularnością cieszył się zwykły, surowy TurboGrafx-16. Inna sprawa, że developerzy niespecjalnie dostrzegli potencjał tkwiący w CD-ROMie, a gry wydane na cartridge'ach praktycznie niczym nie różniły się od tych na CDkach. Szkoda.

W 1989 roku NEC doszedł do wniosku, że pora wypchnąć konsolę poza granice Japonii. Z silnymi podzespołami graficznymi i potężną biblioteką gier, akcja nie miała prawa zakończyć się klęską... Jednak nie wszystko poszło zgodnie z planem. Kiedy TurboGrafix-16 dotarł do USA, Amerykanie ślepo podążali w tym czasie za Nintendo Entertainment System. Wojna o pozostałą część rynku rozegrała się zatem o miejsca dwa i trzy. To, co działo się w ciągu następnych kilku lat między NEC'kiem a Segą można śmiało nazwać konsolową wojną z prawdziwego zdarzenia. Sega miała w tej bitwie trzy poważne argumenty. Po pierwsze, wraz z nową konsolą – Mega Drive – zaczęła bundlować grę Altered Beast, która w krótkim czasie zyskała status kultu wśród fanów platformówek. NEC mógł „pochwalić się" jedynie grą Keith Courage in Alpha Zones, która nawet w dziesięciu procentach nie wyglądała tak dobrze, jak cudeńko Segi. Po drugie, niemal równocześnie z premierą Mega Drive błękitni wypuścili Phantasy Star 2. Maniacy gier RPG zlecieli się do niej, jak pszczoły do miodu – szkoda, że TurboGrafx-16 musiał czekać jeszcze ponad rok na pierwszy tytuł RPG. Trzecim argumentem po stronie Segi była... szybko rozprzestrzeniająca się plotka, jakoby TG-16 nie był sprzętem w pełni 16-bitowym. Fakt, główny procesor oparty był na 8-bitowej strukturze, ale zarówno obraz, jak i prędkość działania gier znacznie lepiej wypadały na maszynie NECa, niż na jakimkolwiek alternatywnym systemie

Tak więc, pomimo silnych podzespołów i bardzo obszernej (przynajmniej w Japonii) biblioteki gier, PC Engine nie zawalczył zbyt dzielnie o amerykańskie portfele. Inna sprawa, że już w momencie amerykańskiego debiutu, konsola była z lekka przestarzała. Publika domagała się nowej generacji gier „pełną gębą", a oczy wszystkich zwrócone były w kierunku wchodzącej właśnie Mega Drive oraz nadchodzącego wielkimi krokami SNESa. Jednak najbardziej kłopotliwa dla NECa okazała się sprawa gier. Tych hitowych. Nawet pomimo bardzo dobrego pierwszego roku sprzedaży w USA, piekielnie wolno tłumaczono gry z japońskiego na angielski – opóźnienia anglojęzycznych premier były przez to obłędnie duże. Druga sprawa, że nawet pomimo „prężnie działającej" kontroli jakości, NEC dość słabo wyłapywał crapy, a tytuły naprawdę dobre niezbyt często przebijały się przez granice Japonii. Znaczną część prawdziwych hitów przywłaszczyło sobie Nintendo. Pamiętacie – polityka wielkiego N zabraniała, aby jakakolwiek gra, która ukazała się do tej pory na ich systemie, została skonwertowana na inne platformy. Mimo iż politykę tę uznano z czasem za niezgodną z prawem, Ninny wyrządziło nią wiele szkód raczkującemu wówczas PC Engine.

Wróćmy jednak do samego NECa. Niestety, ze względu na ogromne koszta konwersji (zarówno tłumaczenia, jak i nagrywania od nowa dialogów), temat gier RPG na tej konsoli praktycznie nie istniał. Jak wspominałem, wersje gier na cartach i CD praktycznie nie różniły się od siebie – niezbyt zatem rozsądnie wynagradzano ludziom zakup TG-16 z napędem CD-ROM.

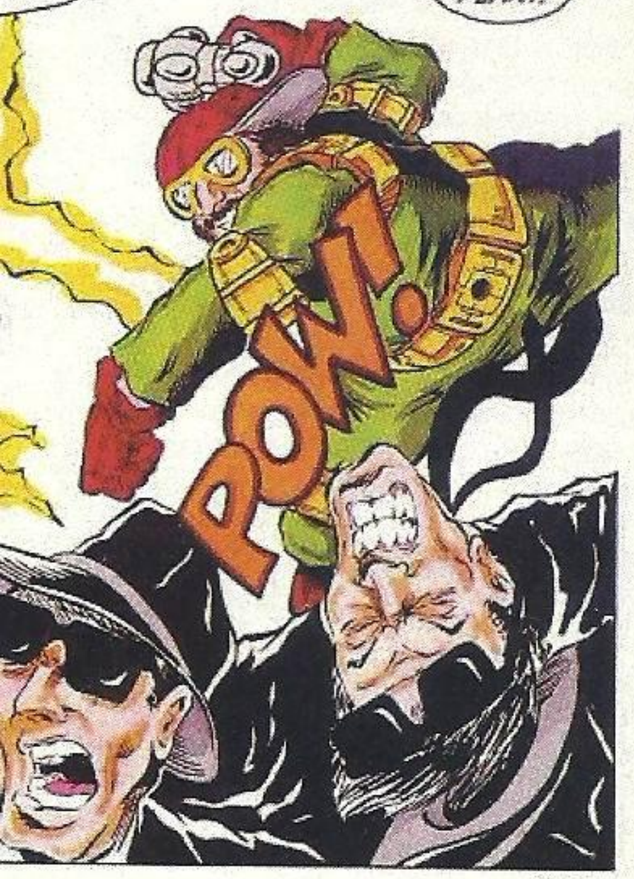
TECHNIKALIA

Procesor: 8-bitowy HuC6280A | Zegar: 3.58 MHz lub 7.16 MHz | Pamięć: 8 KB RAM oraz 64 KB Video RAM | Maksymalna rozdzielczość: 512 x 240 pikseli | Paleta kolorów: 482 na ekranie z palety 512 | Dźwięk: Stereo, 6 kanałów | Pojemność carta: do 20 Mbitów

rodziców pieniądze. Na szczęście świat miał Johnny'ego Turbo, który lał agentów po ryjach i niósł światu radosną nowinę w postaci pierwszej konsoli z CD-ROMem – Turbo Duo. Prawda była bowiem taka, że Turbo Duo było JEDYNYM kompletnym systemem do gier z napędem CD! Sega oczywiście nigdy nie reklamowała Mega CD jako niezależnego systemu do zabawy, ale nigdy też aktywnie nie nagłaśniała faktu, że do grania potrzebna będzie Mega Drive/Genesis.

Dlaczego Turbo Duo wyzionęło ducha? To nie tajemnica – z powodu braku dobrych gier. Konsola miała powalać jakością tytułów, ale większość z zapowiedzianych pozycji nigdy nie ujrzała dziennego światła. W między czasie na amerykańskim rynku zadebiutowało Super Nintendo Entertainment System wraz z potężnie rozbudowanym zapleczem developerów third party. W roku 1993 Nintendo niepodzielnie dominowało na rynku, Sega sprzedawała się w miarę dobrze, zaś Turbo Duo zniknęło gdzieś pod stosem niespełnionych obietnic. Gwoździem do trumny była premiera 32-bitowego 3DO – po tym wydarzeniu nikt już o PC Engine nie pamiętał. Przez cztery lata od momentu premiery, TurboGrafx-16 ześlizgnął się z pozycji lidera na dno ścieku. Przyczyny wyliczać można godzinami, ale główne z nich widać jak na dłoni. NEC nie zadbał o odpowiednią ilość developerów, premiera konsoli odbyła się w złym momencie (pokryła się z Mega Drive i SNESem), zaś TTI przeszacowało cenę konsoli z napędem CD-ROM.

„Ludzie mówią", że gdyby TurbografX-CD wystartował za połowę swojej ceny, być może konsola ta odniosłaby sukces. No cóż, gdyby...



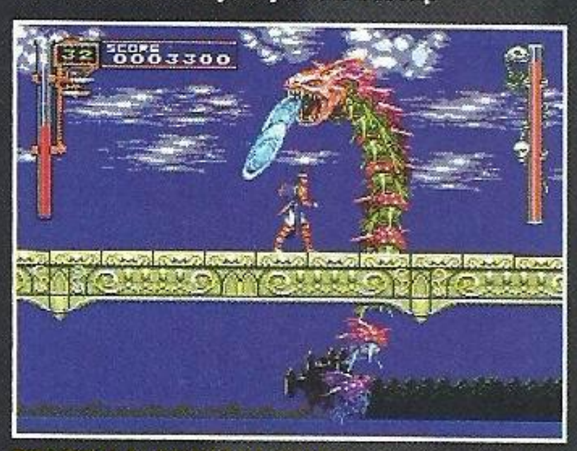
The Bump

CZTERY RAZY HIT

AERO BLASTERS – TurboGrafx-16 to konsola stworzona dla miłośników lotniczych strzelanek. Przed Wami najtrudniejsza z nich – Aero Blasters! Strzelanka okazała się na tyle trudna, że nawet wstukanie kodu na dodatkowe życia i bomby niewiele pomagało w krucjacie małego samolotu przeciwko reszcie świata. Aero Blasters to gra bardzo płynna i kolorowa – nawet kiedy ekran przysypywał się przeciwnikami i wystrzeloną przez nich amunicją, nic nie chrupało i nie zwalniało. Ze względu na hardcore'owy poziom trudności Aero Blasters sprzedawało się znacznie słabiej, niż cukierkowy R-Type, czy Air Zonk. Jeśli interesuje Was piekielnie trudna rozgrywka, nic lepszego nie znajdziecie!

WONDER BOY IN MONSTERLAND – Wychodząc z założenia, że platformówki stają się nudne i przewidywalne, Sega uderzyła z czymś naprawdę mocnym. Wonder Boy in Monster Land zrywał z prehistorycznymi klimatami poprzedniej części. Akcja nowej gry osadzona była w świecie fantasy i wnosiła do zabawy kilka ciekawych elementów RPG. Tytułowy Wonder Boy to mały blond chłopaczek, który w krótkim czasie staje się szczęśliwym posiadaczem ostrej katany. Od tej pory musi bronić się przed hordami przeciwników, których napotka na swojej drodze. W przeciwieństwie do pierwszej części gry, plansze w Monster Land zrywały z liniowością.

BONK'S REVENGE – Dwuwymiarowych platformerów nigdy dosyć. Bonk to mały jaskiniowiec (!) z wielkim łbem (!!), który wyrusza w świat poszukiwaniu skradzionej połowy księżyca (!!!). Sprawcą całego zamieszania jest Król Drool, z natury zły i obrzydliwy typ. Aby do niego dotrzeć, Bonk przeczesze ogromną liczbę plansz, począwszy od lasów, przez pociągi i etapy podwodne, aż po stacje kosmiczne. Bonk to nie tylko imię głównego bohatera. To także jeden z jego specjalnych ataków głową, którym roznosi przeciwników na strzępy. Podobnie jak Mario, Bonk skacze oponentom po głowach i w ten sposób wysyła ich do piachu. Może również używać swej ogromnej gęby do wspinaczki (!!!!), wystarczy, że dobrze zaczepi się zębami o skałę. W Bonk's Revenge do zebrania jest mnóstwo power'upów i innych świecidełek. Gra jest zabawna i warto ją wypróbować.



DRACULA X: RONDO OF BLOOD – Rondo of Blood to jedna z tych gier, które wyciskały ostatnie soki z TurboGrafx-16. Dracula X zadebiutował na płycie CD, a to z kolei pozwoliło autorom zmieścić na krążku mnóstwo orkiestrowej muzyki w doskonałej jakości. Mimo iż fabuła była naprawdę fajna, zabawa toczyła się według znanego z Castlevanii schematu. W skrócie – idź i zabij głównego wampira, ale wcześniej poćwiartuj każdą pokrakę, która stanie Ci na drodze. Pytacie, co jest tak fajnego w fabule? Otóż żona głównego bohatera zostaje porwana przez wysłanników Drakuli. Problem w tym, że sam Drakula jeszcze nie został obudzony. Za porwaniem stoi zatem ktoś inny. Kto? Przekonacie się, jeśli macie dość samozaparcia, aby wejść do nawiedzonego zamku i przetrząsnąć każdy jego zakamarek.

KUPUJESZ?

W Polsce nie ma TurboGrafx-16. Aukcje i komisy (nawet te internetowe) świecą pustkami. Nic dziwnego – konsola produkowana była raptem cztery lata, a i Stary Kontynent rozpatruje ją bardziej w ramach ciekawostki, niż dobrego retro grania. Dla wszystkich zainteresowanych pozostaje eBay. Tutaj również nie ma zbyt wielu konsol, ale kilka egzemplarzy TurboGrafx-16 można „ustrzelić". Goła konsola schodzi w granicach 30-50 dolarów, choć z reguły ludzie pozbywają się całych zestawów. Cena za jedną grę na karcie waha się w przedziale od 9 do 20 zielonych – tu decyduje już rzadkość występowania danego tytułu. Sześć gier ustrzelicie średnio za 60 dolarów.

JOHNNY T.

Macie prawo nie pamiętać Johnny'ego Turbo, w końcu NEC nigdy nie reklamował w naszym pięknym kraju konsoli TurboGrafx-16. Jednak amerykańscy bracia i amerykańskie siostry doskonale pamiętają pociesznego, brodatego grubaska w zielono-żółtym kostiumie, który bezlitośnie ubijał agentów FEKI. Każda firma reklamująca konsolę musi mieć znak rozpoznawczy. Sega miała Sonica, Nintendo zasłaniało się Marianem, a NEC miał właśnie Johnny'ego. Mr Turbo pojawił się w momencie, gdy firma zaczęła jako pierwsza sprzedawać konsolę z napędem CD-ROM. Johnny prawdopodobnie nigdy by się nie urodził, gdyby SEGA uczciwie reklamowała nakładkę Mega CD jako... no właśnie, nakładkę na Mega Drive/Genesis. To Turbo Duo było pierwszą konsolą zaopatrzoną w napęd CD-ROM, a zadaniem Johnny'ego było wyjaśnienie tego światu w bezpośredni sposób. Co ciekawe, Johnny Turbo doczekał się kilku fajnych komiksów i opowiadań, ale nigdy nie ukazała się nawet jedna gra traktująca o jego przygodach. Kolejny Mr. Sega?

CIEKAWOSTKI

Czy dacie wiarę, że w samym tylko 1989 roku NEC trzykrotnie zmieniał obudowę PC Engine?

■ PC Engine był na tyle zaawansowaną technicznie maszynką do gier, że w Japonii zaczęto produkować specjalne przejściówki umożliwiające zamknięcie konsoli wewnątrz automatu. Co ciekawe, trzon konsoli (a więc procesory, pamięć, itp.) pozostawał niezmieniony. Przejściówka dbała po prostu o to, aby gry w odpowiednim momencie upominały się o należne miedziaki od salonowych wymiataczy.

■ W myśl zasady „jak czegoś nie da się zrobić, zrobi to Capcom", niebiesko-żółci geniusze zbudowali największy pojemnościowo cart do konsoli PC Engine. I jeśli rekordem do tej pory był scalak o rozmiarach 8 Mbitów, tak Capcom na potrzeby Street Fighter 2 skleił cart o pojemności 20 Mb. Co ciekawe, ta sama gra w wersji na Genesis ważyła już tylko 16 Mb.

■ W ciągu czterech lat NEC modyfikował swoją konsolę aż cztery razy! Pierwszy PC Engine (koloru białego) ukazał się w roku 1987, a jedynym sposobem, aby podłączyć go do telewizora był prostacki kabel antenowy RF. Dwa lata później, w 1989 roku, NEC dostarczył PC Engine Shuttle, zmodyfikowaną wizualnie konsolę, która poza wyglądem odróżniała się od poprzedniczki wyjściem AV oraz slotem na rozmaite rozszerzenia. Niestety, do PC Engine Shuttle nie można było podłączyć napędu CD-ROM. W tym samym roku, a więc jeszcze w 1989, NEC dostarczył PC Engine SuperGrafx, konsolę z wbudowanym czytnikiem HuCard. Karty te miały być nowym nośnikiem dla gier, niestety, ze względu na wysoki koszt produkcji i niewielkie zainteresowanie ze strony graczy, ukazało się na nich wyłącznie pięć gier. Tylko jedna z nich – Darius Alpha – wykorzystywała dodatkową moc graficzną drzemiącą w SuperGrafx. Żenujące... Niemal natychmiast po SuperGrafx NEC wypuścił PC Engine CoreGrafx, ciemnoszarą maszynkę, która niczym nie różniła się od swej poprzedniczki. No, może poza błękitnym napisem na obudowie. A w roku 1991 NEC zaprezentował światu PC Engine CoreGrafx II, jasnoszarą wersję poprzedniczki. Innych zmian nie odnotowano...

■ Zabawna wada konstrukcyjna w PC Engine Shuttle i CoreGrafx polegała na tym, że jeśli podłączało się je do prądu przez tylny slot na rozszerzenia, omijało się wówczas zabawę z przyciskiem „power on/off". Innymi słowy, można było odpalić konsolę i kompletnie nie przejmować się włącznikiem.

■ Firma TTI również nie ograniczyła się do jednej wersji Turbo Duo. W 1991 zademonstrowany został PC Engine Duo – hybryda konsoli i CD-ROMu w ciemnoszarej obudowie z wbudowanym wyjściem na słuchawki. W 1993 roku świat przywitał PC Engine Duo R, które, poza lekko zmienionym kształtem i kolorem (biało-beżowy), pozbawione było słuchawkowego wyjścia. Natomiast w roku 1994 przyszła pora na PC Engine Duo RX, niebieską konsolę, która jako jedyna w ofercie TTI sprzedawana była z padem wyposażonym w sześć przycisków.

GRY: MORDERCY WYOBRAŹNI

Wyobraźnia pozwala człowiekowi dostrzegać rzeczy, których nie widać, oszukiwać zmysły i budować niezwykłe światy pełne niespotykanych przedmiotów i istot. Dla wielu ludzi stanowi coś, co pozwala im przeżyć i nie zwariować w dzisiejszej rzeczywistości. Podobnie działają gry.

Czy jednak wirtualna rozrywka, pozwalając na ucieczkę od rzeczywistości, wcielenie się w inne postacie, działanie w innych światach, jednocześnie nie ogranicza wyobraźni?

Najlepszą okazją do sprawdzenia sprawności naszego umysłu są książki i papierowe gry przygodowe lub RPG. Czytając człowiek stara się z ciągów znaków budować zdania, które potem stają się materiałem do budowy obrazów. Dekoduje on przekazy autora i przy pomocy wyobraźni tworzy odpowiadające im scenerie, wydarzenia i bohaterów biorących w nich udział. Opisy nabierają kształtu ułatwiając tym samym zrozumienie treści i głębsze, doskonalsze przeżycie jej. Podobnie w papierowych czy figurkowych grach RPG. W przypadku braku w nich ilustracji lub elementów działających na zmysł wzroku, tworzy je nasza wyobraźnia, tym samym uatrakcyjniając przebieg rozgrywki. Krótko mówiąc – umysł pozwala nam na przystępniejszy udział i odbiór przekazywanych w „skromny" sposób treści, na przykład tekstowych opisów.

W jaki sposób mogą wpływać na naszą wyobraźnię gry, a konkretniej – jak mogą ją ograniczać? Otóż bardzo prosto i mimowolnie, bo poprzez ukazywanie nam postaci, miejsc i wydarzeń, czyli wytworów wyobraźni twórców, projektantów, grafików. Gracze bawiąc się grami poznają nowych bohaterów, zwiedzają nieznane krainy i uczestniczą w sytuacjach wcześniej nie spotkanych. Sprawia to, że w ich umysłach zostają zakodowane pewne obrazy odpowiadające danej treści. Później są one uruchamiane w odpowiednim momencie i przyporządkowywane w systemie opis-wyobrażenie. Słyszysz ninja, a oczami wyobraźni widzisz Rikimaru, czytasz o wyczynach antycznego wojownika i w twojej głowie zostaje mu przypisany Kratos. Tak to w uproszczeniu wygląda. Gry nie stanowią tutaj wyjątku ponieważ podobnie wpływa na człowieka kino. Widać to szczególnie dobrze na przykładzie dzieci, których wyobraźnia nie jest niczym ograniczona. Dlatego często bawiąc się z rówieśnikami wcielają się w inne postacie, zmyślone lub poznane wcześniej w kinie albo grze. Ważne jest, aby w jak najbardziej zbliżonych do siebie proporcjach występowały kreacje własne i zapożyczone z innych źródeł. W innym wypadku ograniczamy siebie i swój umysł do kopiowania.

Oczywiście nie każdy gracz musi automatycznie przyporządkowywać postacie i miejsca z gier do książkowych opisów. Wszystko zależy od tego, jak dobrą wyobraźnię ma dana osoba i czy potrafi sama tworzyć obrazy odpowiadające opisom. Wiek, wielość zainteresowań i siła oddziaływania gier na życie danej osoby też ma znaczenie. Czytając wiele książek, komiksów, będąc zapalonym kinomanem lub miłośnikiem historii nie musimy w razie potrzeby odwoływać się do przykładów z gier. Oprócz nich naszą bibliotekę obrazów-skojarzeń będą tworzyć materiały z wielu różnych dziedzin. Istotna może być również znajomość odpowiednich, pasujących w danej chwili elementów. Osoby nie znające serii Resident Evil nie przyporządkują do opisu „policjanta walczącego z nieumarłymi" Leona S. Kennediego tak często, jak te znające tą postać.

Każdy może sam sprawdzić jaka jest jego wyobraźnia i czy gry zbytnio jej nie osłabiły. Wystarczy popróbować interpretacji dowolnej książki, by uzmysłowić sobie jak bardzo opieramy się na wyobrażeniach innych. Bądź też jak bardzo jesteśmy w stanie się od nich uwolnić. Umiejętność „tworzenia" światów i istot świadczy o kreatywności, tak potrzebnej i poszukiwanej w dzisiejszym świecie cesze.

Wyobraźnia jest darem i narzędziem pracy filmowców, pisarzy, producentów gier. Dla nas, zwykłych graczy, stanowi własny salon VR. Najważniejsze by nie pozwolić innym budować naszej wyobraźni, tylko samemu tworzyć istoty i obiekty odpowiadające potrzebom chwili. Gry mogą w tym pomóc, ale i zaszkodzić, zależnie od stopnia w jakim na nas wpływają. Dlatego czasami warto stać się,choćby na chwilę, Akirą Toriyamą, Hironobu Sakaguchim czy Keijim Inafune, rozwinąć żagle i popłynąć we własną krainę fantasy. ■■ **Norbert „Bruce" Szamota**

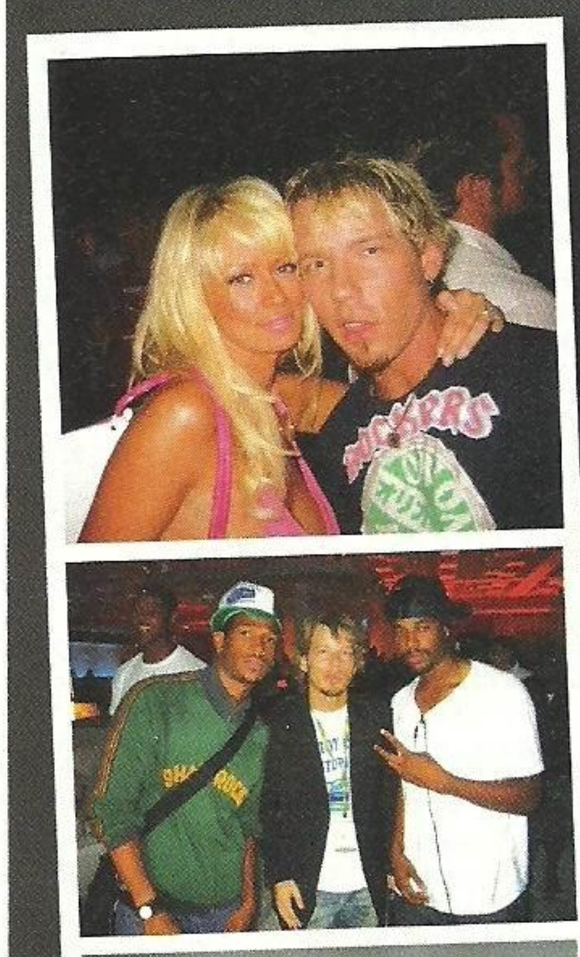
sylwetka mistrza

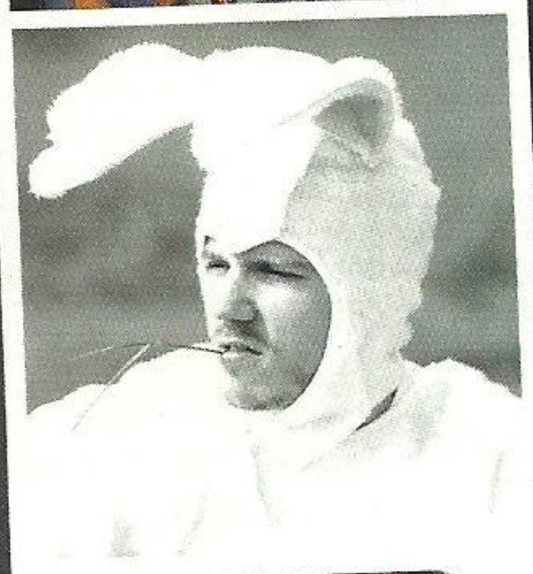
CLIFF BLESZINSKI

„W cokolwiek gracie, nie niszczcie sobie kciuków," – mówi Cliff Bleszinski w jednym z wywiadów dla prasy – „zachowajcie palce na moje gry!".

Na pewno zauważyliście, że branża gier video, poza artystami i wizjonerami, dorobiła się też ludzi, którzy ciętym językiem i luzackimi tekstami wypracowali sobie drogę na szczyty popularności. Portfolio mr. Bleszinskiego nie jest specjalnie imponujące (młody chłopak jest, to i gier zbyt wielu nie zrobił), ale za sprawą coraz głośniejszych Gears of War i Unreal Tournament 2007 młodziak skutecznie przebija się do mediów. „Moje ego cały czas rośnie, nie ukrywam, i dlatego nie waham się umieszczać kolejnych zdjęć mojej dziwnej gęby w internecie," – mówi Cliff – „nie robiłbym tego, gdyby ludzie sami mnie o to nie prosili."

Ego Cliffa jest spore, fakt, ale mało jest w świecie gier ludzi, którzy pomimo młodego wieku (31 lat) tak wiele osiągnęli na scenie. Ciężko też jednoznacznie powiedzieć kim z zawodu jest CliffyB. Na co dzień zarabia na chlebek jako główny projektant gier w Epic Games, ale równie dobrze można przylepić mu etykietkę designera poziomów, postaci, silników graficznych, a także filozofa i jednego z największych gaduł w świecie elektronicznej rozrywki. Bleszinski do piętnastego roku życia dorastał w stanie Massachusetts, kiedy to wraz z rodzicami przeniósł się do Los Angeles, by już w dwa lata później napisać i wydać grę Jazz Jackrabbit. Czujecie to? Chłopak, któremu ledwo sypnął się wąs, wydaje grę, która schodzi w setkach tysięcy egzemplarzy. Okazało się bowiem, że zielony królik z dubeltówką w łapie, to gorący przebój lat dziewięćdziesiątych, zwłaszcza wśród hardcore'owych fanów platformówek. Ale Jackrabbit to zbyt mało, aby skierować reflektory na sylwetkę Cliffa. Jazz Jackrabbit 2 i Jazz Jackrabbit: Holiday Hare również nie wystarczyły. O Cliffie zaczęło się głośno mówić dopiero w roku 1998, kiedy na rynek trafiła pierwsza część gry Unreal. Czy słusznie? Cóż, powiedzmy że od tamtej pory uniwersum Unreala corocznie powiększa się o przynajmniej jedną/dwie gry, a liczba jego fanów jest większa, niż quake'o'maniaków. Unreal to kult, religia i jedna z najbardziej rozpoznawanych strzelanek fpp, ale pomysł na grę nigdy by nie powstał, gdyby CliffyB zajął się za młodu wspinaczką lub budownictwem. I już nawet mniejsza z tym, że nie każdy Unreal jest fajny. Ważne, że silnik gry jest non stop usprawniany i podkręcany, a do jego najnowszej wersji (Unreal Engine 3.0) ustawia się w kolejce coraz więcej developerów piszących gry na nową generację konsol. Cliffy długo testował tajemnice i kruczki ukryte w UE 3.0. Wraz z Epic Games bawił się własnym dzieckiem do oporu, wyciskając z niego ostatnie soki. Stworzone w ten sposób próbki kodu i eksperymenty zamknięto wreszcie w jedną całość, która już niebawem ukaże się w sklepach pod nazwą Gears of War. Słabo?





Praca Cliffa Bleszinskiego nie kończy się jednak w murach Epic Games. Fani gier (ale amerykańscy fani gier), którzy chcieliby spróbować swych sił jako programiści, nie od wczoraj wiedzą, że 31 letni CB bardzo chętnie pomaga zapaleńcom dostać się do branży. CliffyB wie wszystko o pisaniu gier i sprzedawaniu swych pomysłów wydawcom, a wiedzą tą chętnie dzieli się zarówno listownie, jak i na blogach internetowych. „W końcu każdy z nas chce stworzyć najlepszą grę na rynku, prawda?" – puentuje Cliff Bleszinski – „Jeśli jednak naprawdę chcecie powalić świat swymi pomysłami, nie potrzebujecie ani mnie, ani nikogo innego. Trzeba walczyć o swoje racje jak tygrys, najlepiej zaraz po wyjściu z kołyski." A właśnie. Czy wiecie, że ogromny wpływ na to, jak wyglądało będzie Gears of War miał Resident Evil 4? „Czwarty Resident to najwspanialsza gra, jaką bawiłem się w ciągu ostatnich trzech lat" – jara się Cliff – „lepsza niż wszystkie części Halo, MGS, GTA i Silent Hill zebrane do kupy! Kamera nad prawym ramieniem bohatera to najlepsze ujęcie, jakie do tej pory wymyślono. Znajdziecie je również w Gears of War ponieważ JA za nim przepadam!" I wszystko jasne, przynajmniej Cliff nie owija w bawełnę, skąd podprowadził kamerę.

Nasz bohater znany jest jednak nie tylko z pisania gier – ważną rolę odgrywa także jego styl bycia. Przede wszystkim stanowcze i radykalne hasła rzucane pod adresem producentów gier i konsol. Podczas konferencji i wywiadów, w których uczestniczył CB, dostało się już Microsoftowi, ot, choćby za to, że X360 nadaje się wyłącznie do grania na Xbox Live Arcade i wymiatania w Gears of War. Dosyć często dostaje się również Nintendo za Wii i cały ten pomysł z przestrzennym sterowaniem. CliffyB na swym blogu rzucił coś takiego: „Konsola byłaby idealna pod gry dla dorosłych, chciałbym zagrać w coś naprawdę mocnego, jak choćby Virtual Jenna na moim Wii. Zastanawialiście się kiedyś, jak pomocny okazałby się w takim przypadku Wii-lot? No dalej, Reggie! Tyle mówiłeś o rewolucji i kopaniu tyłka konkurencji! Teraz masz szansę pokazać nam, co naprawdę miałeś na myśli, człowieniu." Słowotok Cliffa nie ominął również ludzi, którzy zanadto fascynują się jego pracą. „Teraz już wiem, że stanowczo zbyt wiele czasu poświęcam przeglądaniu forów internetowych i wyławianiu wypowiedzi, w których padają słowa GEARS i EPIC. Myślę, że za bardzo wzięliście sobie tę grę do serca" – mówi człowiek, który non stop zaopatruje internet w zdjęcia własnej facjaty, grozi, że dorzuci tego sto razy więcej i zachwala Gearsy przy każdej możliwej okazji. Inna sprawa, że GOW to obecnie jeden z najgorętszych projektów Microsoftu – firma nie poświęcała do tej pory tak wiele uwagi żadnej innej grze, no, może poza pierwszym i drugim Halo!

W licznych wywiadach Cliff musi czasem tłumaczyć się z własnych tez, tak, aby radykalnych haseł nie przypisywano firmom, z którymi współpracuje. Najmocniej Cliff skrytykował do tej pory załogę Electronic Arts, która (według niego) przydziela zbyt wiele osób do prac nad jednym projektem. „To zwykłe maskowanie braku umiejętności," – dorzuca CliffyB – „można robić nowe i oryginalne gry przy znacznie mniejszych nakładach ludzi." Aha, zgodnie z tym, co mówi Cliff „nie mogę przestać się chwalić" Bleszinski – trudno jest w 2006 roku stworzyć nową grę, o której mówiło się będzie przez kolejne lata. „Musisz wstawić do niej albo mnóstwo nagich kobiet, albo dać graczom plastikową torbę jako broń. A najlepiej jedno i drugie. Gears of War nie ma żadnego z tych elementów, ale czuję, że czekają je złote lata." – uśmiecha się młodziak. Ostre słowa poleciały ostatnio również w kierunku Michaela Baya, producenta i reżysera filmowego odpowiedzialnego za takie przeboje, jak Armageddon i Wyspa. Być może nie wiecie, ale to Michael Bay wziął się za tworzenie filmu Transformers. Jasne, większość z Was powie – „olewam film, w którym roboty zmieniają się w samochody", ale mówimy tu także o prężnie działających fanbojach, którzy ksywkę „Optimus Prime" wytatuowali sobie na plecach. Film wejdzie do kin w roku 2007, ale wcześniej jego reżyser musi koniecznie przeczytać list od Cliffa. Treść, jak treść, ale średnio co drugie zdanie listu brzmi mniej więcej tak – „Michał, błagam, nie spieprz tego projektu, okay?"

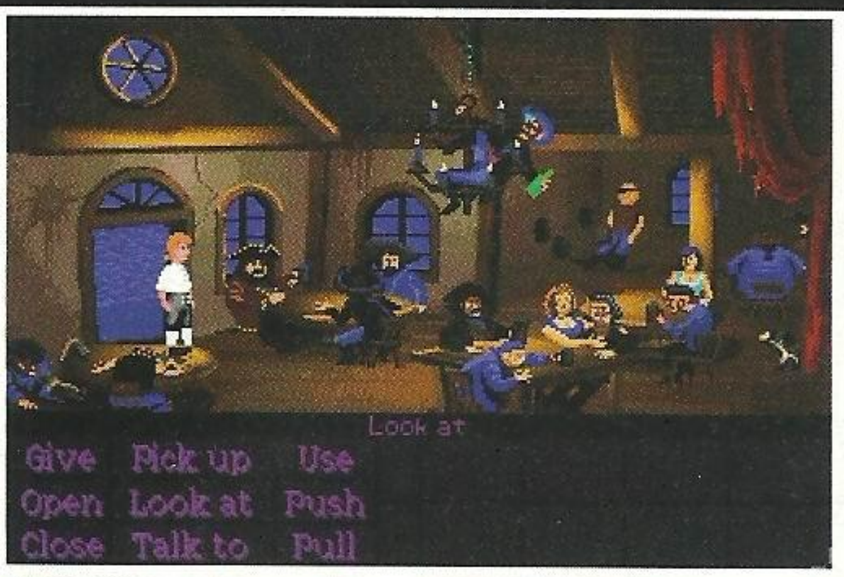
A na koniec trzy ciekawostki. Po pierwsze, Cliff nigdy nie nosi garnituru. Nawet jeśli słyszycie o megapoważnej konferencji, na której ma zamiar zjawić się Peter Moore, Bill Gates i reszta śmietanki to macie gwarancję, że Cliff pójdzie tam w dżinsach i tiszercie. „Jeśli macie problem z moim stylem, cóż, pozwijcie mnie." – odpowiada na zarzuty dziennikarzy. Po drugie, panów Bleszinskich jest tak naprawdę dwóch. Być może nie wiedzieliście, ale Cliff ma starszego brata. Tyler Bleszinski prowadzi jeden z największych sportowych blogów internetowych (Athletics Nation), a ostatnio przewodniczy potężnemu zrzeszeniu internautów o nazwie Gears of WarFans. Nie ma to jak braterska pomoc. Pytacie o ciekawostkę numer trzy? Cóż, być może chcecie rzucić Cliffowi wyzwanie przez Xbox Live. Jeśli tak, poszukajcie gościa o ksywce TheRealCliffyB – to będzie właśnie nasz człowiek!

Gears of War było jednym z mocniejszych tytułów tegorocznego E3. Jeśli gra osiągnie sukces, Cliff Bleszinski z pewnością pierwszy nas o tym poinformuje. Inna sprawa, że zrobi się o nim jeszcze głośniej, ale o to przecież chodzi.

■■ **Matt**

GRY, W KTÓRYCH MACZAŁ PALCE CLIFFYB

Jazz Jackrabbit (1994), Jazz Jackrabbit: Holiday Hare 1994 (1994), Tyrian (1995), Jazz Jackrabbit: Holiday Hare 1995 (1995), Jazz Jackrabbit 2 (1998), Unreal (1998), Jazz Jackrabbit 2: The Secret Files (1999), Unreal Tournament (1999), Tyrian 2000 (1999), Unreal Tournament 2003 (2002), Unreal Championship (2002), Unreal II: The Awakening (2003), Unreal Tournament 2004 (2004), Unreal Tournament 2004 (2004), Unreal Tournament 2004: Editor's Choice Edition (2004), Unreal Championship 2: The Liandri Conflict (2005), Gears of War (2006)



„Nie taki klon straszny jak o nim piszą."

FAKTY I MITY

O tym, jak wiele ciekawych, oryginalnych i miodnych gier ukazuje się na owe fikuśne maszynki leżakujące nieopodal Waszych telewizorów, nie muszę czytelników niniejszego periodyku przekonywać. O tym, że jest ich więcej niż na zwitek blachy i układów scalonych, zwany komputerem osobistym, także raczej wiecie. Nie mam wcale zamiaru usiłować zawracać rzeki kijem, twierdząc, że gry na PC są czadowe, a konsole to maszynki dla troglodytów o małpio zręcznych paluszkach, bo i nie uważam się za idiotę. Tym niemniej, w świetle tego, co o światku pecetowych gier mówiło się i mówi, warto naprostować kilka powtarzanych z lubością mitów. Dobrze bowiem, gdy rzeczy widziane są w odpowiednich proporcjach. Gotowi? No to jedziemy.

MIT #1: GRY UKAZUJĄCE SIĘ NA PC SĄ PLASTIKOWE I CRAPOWATE

Zarzut rozpatrywać można dwojako: w wersji propagowanej przez hardcore'owych ideowców, twierdzących, że pecet zawsze był bezwartościowy jako platforma do gier, oraz zawężonej – „Dzisiaj nie robi się już dobrych gier na PC." Pierwsza wersja zawsze nieco mnie dziwiła, zwłaszcza gdy weźmiemy pod uwagę, że w naszym kraju większość obecnych graczy konsolowych w swych szczenięcych latach grała właśnie na PC (chyba, że przesiedli się bezpośrednio z Amigi – bo czemu nie). Oczywiście i u nas żyje grupka zapaleńców za młodu katujących NESa, SNESa i Megadrive'a, którzy myszki używali dotąd tylko do obsługi Worda, ale nie oszukujmy się – większość konsolowców spędziła pewien czas w krainie blaszaków. Dlatego też dziwi mnie, gdy owi gracze negują fakt, że w ciągu lat 90. na PCty ukazywały się olbrzymie ilości gier, w dużej mierze świetnych i pamiętanych do dziś pozycji. Na nich też powstało kilka gatunków, bez których niektórzy nie wyobrażają sobie dziś światka elektronicznej rozrywki. Czy naprawdę muszę jechać po tytułach? OK. Wolfenstein, Doom, Mortal Kombat, Duke Nukem, Civilization, Command & Conquer, Warcraft... Starczy?

JUŻ TERAZ, W GRACH TAKICH JAK OBLIVION CZY GRAW, WYŁAŻĄ NA ŚWIATŁO DZIENNE IRYTUJĄCE BŁĘDY I USTERKI. JUŻ TERAZ ZACZĘTO CICHCEM WYPUSZCZAĆ PATCHE. PRZYPUSZCZAM, ŻE Z BIEGIEM CZASU STANIE SIĘ TO REGULARNĄ PRAKTYKĄ. NIESTETY.

Zajmijmy się wobec tego drugą wersją, dotyczącą stricte teraźniejszości grania na PC. Czy obecnie rzeczywiście nie ukazują się dobre gry komputerowe? Pomyślmy. Faktem niezaprzeczalnym jest olbrzymia ilość crapowatej, niskobudżetowej tandety, zazwyczaj dodawanej do magazynów lub wpychanej konsumentom seriami, zwanymi rubasznie „klasyką komputerową" czy innym „graniem za grosik." Powody tego stanu rzeczy są dość oczywiste – prostota i ogólnodostępność narzędzi do tworzenia gier oraz niezmienność środowiska na którym hulają. Z jednej strony – daje to szansę zaistnieć twórcom, których nie byłoby stać nawet na developer's kit do PS2. Z drugiej – pozwala chałturnikom zarobić na ludzkiej niewiedzy bądź też naiwności. A jednak, także dziś, w opozycji do tej cepelii ukazują się gry na wysokim poziomie, w które developerzy wkładają mnóstwo pracy, pieniędzy i pasji (F.E.A.R, Dungeon Siege 2), a które niejednokrotnie trafiają później na konsole (Far Cry, Painkiller). O tym, że sporo tytułów ukazuje się jednocześnie w wersjach na klona i konsole, nie chce mi się nawet wspominać.

MIT #2: KONSOLE OFERUJĄ WIĘKSZĄ RÓŻNORODNOŚĆ GIER

Stwierdzenie nieprawdziwe, w dodatku dla mnie osobiście dosyć irytujące. Wywodzi się bowiem bądź z ignorancji i nieznajomości wielu gatunków gier, bądź też ze ślepego upatrywania w wyścigach, nawalankach i platformówkach jedynych „poprawnych politycznie" gatunków. Tymczasem koleś, który – jak niżej podpisany – darzy sentymentem staroszkolne przygodówki, RPG w ich anglosaskim wydaniu czy też strategie, na konsoli ich po prostu nie znajdzie. Gatunki te bowiem, mimo że oficjalnie na konsolach występują, tak naprawdę nie mają ze swymi prekursorami wiele wspólnego. Przygodówką zwykło określać się dziś byle trójwymiarowy platformer, jeśli tylko występuje w nim element używania uprzednio znalezionego przedmiotu w konkretnym miejscu lub – o zgrozo – czasem należy z kimś porozmawiać. Perełki w rodzaju Fahrenheit (zresztą dostępny także na PC) wiosny nie czynią. Dlatego wyznawca takich tytułów jak Monkey Island, Sam & Max Hit The Road, Sanitarium, I Have No Mouth & I Must Scream, Dark Seed, Dark Earth, Dogday i wielu, wielu innych pomysłowych, głębokich i wciągających gier musi obejść się smakiem. Ale zostawmy wymarłe gatunki, zajmijmy się choćby RPGami, których japońska odmiana włada niepodzielnie konsolowym światem. Należę do tej wąskiej grupy zboczeńców, którzy ukochali sobie zachodnie podejście do gier fabularnych, natomiast wieloczęściowe sagi o białowłosych bishonenach dosiadających przerośniętych kurcząt, którzy za pomocą czarów ściągają gniew wszechświata na Bogu ducha winnego goblina po prostu do mnie nie przemawiają. Japońskie gry fabularne ochrzczono zresztą RPGami zdecydowanie na wyrost, nie posiadają bowiem większości elementów kluczowych do zabawy w odgrywanie ról. Ot, chociażby możliwość kreacji i kontrolowanego rozwoju swej postaci (a nie tylko bezmyślne „levelowanie"), dążenie do jak największej swobody i możliwości wyboru przez grającego, w jaki sposób potoczy się jego przygoda. Tu jednak wypada zaznaczyć, że takie firmy jak Bioware czy Bethesda nadal potrafią dogodzić zgryźliwym tetrykom mojego pokroju. Nazwijcie mnie nieczułym, ale gracz zwący się miłośnikiem RPG, któremu nic nie mówią hasła „Fallout", „Arcanum", „Planescape: Torment", o reszcie klasyków nie wspominając, pozostanie dla mnie ignorantem. Wreszcie, strategie – dramat totalny. Nie to, żebym tęsknił za graniem w 4159 klon Dune 2 na mojej konsolce, ale tytuły takie jak Total War, Myth czy Close Combat umiejętnie pokazywały ile świeżej krwi można jeszcze upuścić z tego – na pozór wysuszonego do cna – truchła. Gdyby ktoś podjął się nadania im oprawy godnej next-genów, byłbym pierwszym który zawyłby z zachwytu. Tymczasem zaś, proszę, nie nazywajmy rąbanek w rodzaju Kingdom Under Fire grami strategicznymi, tylko dlatego, że czasem trzeba w nich wskazać panopkom gdzie iść.

MIT #3: KONSOLOWIEC = PRAWDZIWY GRACZ

Najrozsądniej byłoby zacząć stwierdzeniem – dla niektórych niewątpliwie szokującym – że tzw. „prawdziwy gracz," kimkolwiek by nie był, nie powinien raczej zwracać uwagi na platformę na której gra, tylko na mięsko, którym są GRY. Rozumiem jednak, że chodzi tu raczej o sprawy „okołogrowe", w rodzaju tworzenia się społeczności wokół pewnych zjawiskowych tytułów, czy też traktowania znanych twórców gier z namaszczeniem godnym jakichkolwiek innych celebrities. A może też o namolne podtrzymywanie wizerunku gracza konsolowego jako zajarańca, który DMC3 przechodzi lewą stopą i z zakrytymi oczami, kolesia grającego na PC zaś – jako głupiego nastolatka, któremu rodzice sprawili komputer „do nauki", a ten niecnie wykorzystuje ich podarunek do piętnastominutowych sesji w demo Barbie Horse Adventure czy innego hiciora. Wiem, że upraszczam ale NEON nie jest z gumy, a powyższe aspekty wydają mi się najbardziej charakterystyczne dla całości zjawiska.
Nie będę się na ten temat rozwodził, dość powiedzieć, że takie np. środowisko Quake'owe, czy maniacy MMORPGów, umierający przy monitorach z odwodnienia i braku snu, mogliby niejedno powiedzieć o tzw. „hardcore'owym graniu." Fani Xboxa 360 jarający się możliwością stuningowania wyglądu swej konsolki, powinni zapoznać się ze skalą tego zjawiska na scenie PC. Zachodnie magazyny poświęcały modelowaniu swego sprzętu (i to na dużo większą skalę niż w przypadku x360, podzespoły umieszczone w hełmie szturmowca z GW albo w akwarium, to jeszcze wcale nie szczyt ekstrawagancji) obszerne artykuły. Ale zostawmy przypadki ekstremalne.

MIT #4: KONSOLA = GRANIE. PC = INSTALACJE, ŁATKI, BUGI, ITP.

Punkt o tyle ciekawy, że czas działa tu na niekorzyść użytkowników konsol. Sytuacja zmienia się dość dynamicznie, a wraz z nową generacją maszynek do grania, nieodzownie podłączonych do sieci, może dojść do powtarzania błędów PC. Już teraz, w grach takich jak Oblivion czy GRAW, wyłażą na światło dzienne irytujące błędy i usterki. Już teraz zaczęto cichcem wypuszczać patche. Przypuszczam, że z biegiem czasu stanie się to regularną praktyką. Niestety. A słuchając oświadczeń wielkich tego biznesu, w tym Kena Kutaragiego, który coraz częściej przebąkuje o dokupowaniu do PS3 podzespołów (i to nie tylko większego twardego dysku, ale i np. pamięci RAM) i który nalega by nazywać nową maszynkę Sony „komputerem" nie mogę pozbyć się przeczucia, że za kilka lat słowo „konsola" może oznaczać coś zupełnie innego. A żeby nie być posądzonym o stronniczość – pewne kroki Microsoftu także budzą moje wątpliwości. Rozumiem, że rozbudowana infrastruktura sieciowa to przydatna sprawa, lecz tylko do momentu, gdy ktoś nie próbuje sprzedać mi zbroi dla wirtualnej szkapy za równowartość kilku dolców. „Nie chcesz, nie kupuj" – powie ktoś. W porządku, doskonale rozumiem i pochwalam fakt, iż sprzedawca może nam zaoferować cegłówkę i zgniłego ziemniaka za cenę połowy mieszkania, a po to mamy rozum, żeby grzecznie podziękować, mrucząc przy tym kąśliwe uwagi na temat jego zdrowia psychicznego. Tylko że proceder ten, jakby nie patrzeć, uderza w jakość przygotowanych gier. W jaki sposób? Wyobraźmy sobie następujący dialog, mający miejsce w siedzibie developera: „– Wszystko gotowe szefie, właśnie kończymy implementować zimowe levele. – Dajcie sobie spokój, wypuścimy je do zassania miesiąc po premierze i zarobimy jeszcze parę dolców." Przykre ale jestem pewien, że do takich sytuacji dojdzie (o ile już nie doszło). Zostawmy jednak spekulacje i wróżenie z fusów, będzie co ma być. Jak dotąd, posiadacze konsol są wolni od plagi zabugowanych, wykrzaczających się gier, czy też konieczności modernizacji sprzętu. Ale wiecie co? Mimo wszystko trudno powstrzymać mi się od złośliwego uśmiechu, kiedy wypuszczenie darmowego patcha do pecetowej gry uchodzi za absolutną żenadę, za to niczego zdrożnego nie widzi się w wydawaniu w rok po premierze poprawionej, „pełnoprawnej" wersji gry, w cenie nowego produktu (vide MGS, chociażby).

KOŃCZ WAŚĆ...

Zaiste, pora kończyć. Zamierzałem napisać tylko krótki, zwięzły komentarz, skończyło się zaś na długaśnej tyradzie, która w dodatku nie zainteresuje zapewne psa z kulawą nogą. Mogę więc tylko pogratulować sobie wykonanie kawałka rzetelnej i nikomu niepotrzebnej pracy. Jak już wspominałem – nie jest moim celem bronić pecetów jako maszynek do gier, bo i nie mam na to najmniejszej ochoty. Klony przegrywają obecnie z kretesem jako urządzenia służące do grania, i w porządku. Rzec można – inaczej być nie mogło, skoro na komputerze gry stanowią margines działalności, konsole zaś są im w całości dedykowane. Po prostu irytuje mnie nieco opluwanie maszynki, przy której spędziłem wiele niezapomnianych chwil, często przez małolatów, którzy nie mają wielkiego pojęcia „jak to drzewiej bywało." Jeśli jednak sprowokowałem kogoś do przemyśleń na ów, pozornie wyeksploatowany do cna, temat – serdecznie zapraszam do dyskusji.

Dr. Max ■■

PRENUMERATA, NUMERY

PRENUMERATĘ WYSYŁAMY PRIORTYETEM!

WARIANT 1

+ GRA + DEMO + GADŻET

NOWA!LEPSZA!

PRENUMERATA NEO PLUS NA 12 MIESIĘCY

Przy zamówieniu lub przedłużeniu prenumeraty na 12 miesięcy nie tylko zapewnisz sobie 12 numerów magazynu w cenie 10, ale wraz z pierwszym numerem otrzymasz od nas trzy prezenty:

- PEŁNĄ GRĘ NA PLAYSTATION 2*
- GRĘ W WERSJI DEMO NA PLAYSTATION 2
- GADŻET ZWIĄZANY Z GRAMI NA KONSOLE**

WARIANT 2

+ DEMO + GADŻET

NOWA!LEPSZA!

PRENUMERATA NEO PLUS NA 6 MIESIĘCY

Przy zamówieniu lub przedłużeniu prenumeraty na 6 miesięcy nie tylko zapewnisz sobie 6 numerów magazynu w atrakcyjnej cenie, ale wraz z pierwszym numerem otrzymasz od nas dwa prezenty:

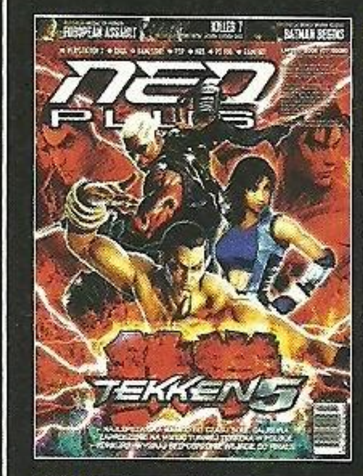
- GRĘ W WERSJI DEMO NA PLAYSTATION 2
- GADŻET ZWIĄZANY Z GRAMI NA KONSOLE**

PRENUMERATĘ WYSYŁAMY PRIORTYETEM!

* – gra może być w wersji promocyjnej, nie przenaczonej do sprzedaży, ale jest to pełna wersja. Oferta ważna przez cały czas.
** – gadżety związane z grami na konsole to między innymi: koszulki z gier, smycze z logosami, pocztówki, plakaty, soundtracki i różne inne fajne bajerki!

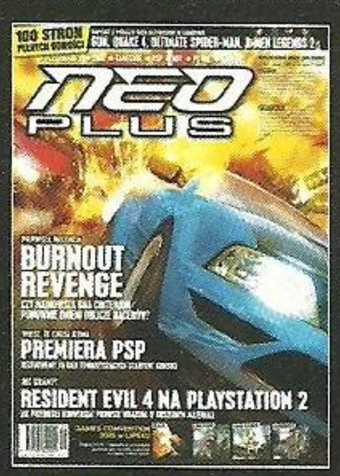
PEŁNA LISTA DOSTĘPNYCH NUMERÓW ARCHIWALNYCH WRAZ Z ZAWARTOŚCIĄ ZNAJDUJE SIĘ NA STRONIE WWW.NEO-PLUS.PL

- - Każdy numer archiwalny w cenie 9 zł (koszt przesyłki jest wliczony w cenę numeru) - -



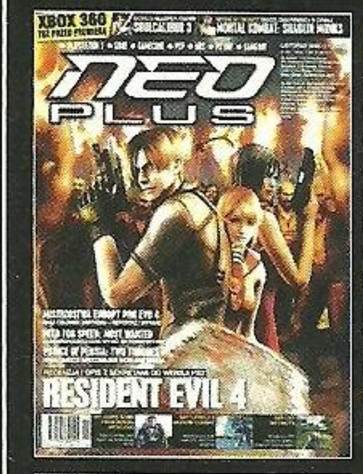
NEO PLUS 78 lipiec 05
SPECJAŁ: Relacja z E3 - część druga
RECENZJE: Medal of Honor: European Assault, Killer 7, Batman Begins, Tekken 5, Dead to Rights 2, Advent Rising, Juiced, Formula One 2005, Raze'a Hell, Sonic Collection, Spikeout, SCAR, TT Superbikes, Yoshi Touch & Go i inne!

NEO PLUS 79 sierpień 05
SPECJAŁY: Beat Down, Rainbow Six: Lockdown, Darkwatch: Curse of the West
RECENZJE: Arc The Lad: End of Darkness, Capcom Fighting Jam, Conker: Live and Reloaded, Sid Meier's Pirates!, Samurai Western, Steel Battallion, Super Monkey Ball Deluxe, Myst IV Revelations, Destroy All Humans i inne!



NEO PLUS 80 wrzesień 05
NEWS: Square-Enix Party, Xbox 360, Zelda: Twilight Princess i inne.
RECENZJE: Burnout Revenge, 187 Ride or Die, Resident Evil: Outbreak File #2, Beat Down: Fist of Vengeance i inne!
SPECJAŁ: Premiera PSP, relacja z Games Convention 2005

NEO PLUS 81 październik 05
SPECJAŁY: Tokyo Game Show 2005, Jak Sly z Ratchetem, Soulcalibur III, Call of Duty: Big Red One
RECENZJE: Burnout: Legends, Conflict: Global Storm, Spartan: Total Warrior, SSX On Tour, Total Overdose, Nintendogs: Labrador & Friends, Genji: Dawn of the Samurai, The Suffering: Ties That Bind i inne

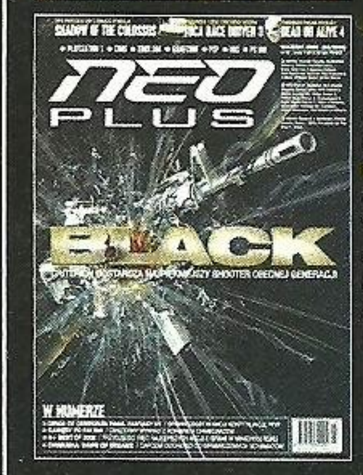


NEO PLUS 82 listopad 05
RECENZJE: Pro Evolution Soccer 5, Soulcalibur 3, Battlefield 2: Modern Combat, Far Cry Instincts, Jak X Combat Racing, Ninja Galden Black, Mortal Kombat: Shaolin Monks, EyeToy: Play 3 i inne!
SPECJAŁ: Xbox 360 przed premierą, Prince of Persia: The Two Thrones, Need For Speed: Most Wanted
RECENZJA I OPIS: Resident Evil 4 PS2

NEO PLUS 83 grudzień 05
RECENZJE: Prince of Persia: The Two Thrones, Grand Theft Auto: Liberty City Stories na PSP, Meteos, Ratchet: Gladiator, WRC: Rally Evolved, Need for Speed: Most Wanted, Advance Wars: Dual Strike, Tony Hawk's American Wasteland i inne
SPECJAŁ: Co nas czeka w 2006 oraz relacja z obcowania z Shadow of the Colossus

NEO PLUS 84 styczeń 06
NEWS: Final Fantasy XII, Dragon Quest VIII i inne
RECENZJE: Perfect Dark Zero, Condemned: Criminal Origins, Kameo: Elements of Power, Project Gotham Racing 3, Quake 4, True Crime: New York City, 50 Cent: Bulletproof, Devil Kings, Half-Life 2 i inne!
SPECJAŁ: Xbox 360 - test konsoli oraz recenzje pierwszych gier!

NEO PLUS 85 luty 06
SPECJAŁY: The Godfather, Black, Pociąg do Hollywood, czyli gry na licencjach
RECENZJE: Shadow of the Colossus, Project Zero 3, Donkey Konga 2, Suikoden Tactics, Battalion Wars, Geist, Knights of the Temple 2 i inne



NEO PLUS 86 marzec 06
SPECJAŁY: BEST OF 2005 - Ranking 35 najfajniejszych akcji 2005 roku, Onimusha: Dawn of Dreams
RECENZJE: Black, Dead or Alive 4, Ridge Racer 6, TOCA Race Driver 3, Tales of Eternia, Mario & Luigi: Partners in Time, FIFA Street 2, Resident Evil: Deadly Silence i inne

NEO PLUS 87 kwiecień 06
SPECJAŁ: PSP vs. DS: Drugie starcie, Crapmasterzy, czyli słowo o twórcach najgorszych gier świata
RECENZJE: Ojciec Chrzestny, Pro Evolution Soccer Management, Daxter, Final Fight: Streetwise, Midnight Club 3: DUB Edition Remix, Onimusha: Dawn of Dreams, Driver: Parallel Lines i inne!

NEO PLUS 88 maj 06
SPECJAŁ: Megaraport o Final Fantasy XII
RECENZJE: Dragon Quest: The Journey of the Cursed King, Elder Scrolls IV: Oblivion, Tourist Trophy, Kingdom Hearts 2, Far Cry Instincts Evolution, SOCOM 3: U.S. Navy Seals, Tomb Raider: Legend, Street Fighter Alpha 3 MAX, Ape Escape 3 i inne!

NEO PLUS 89 czerwiec 06
SPECJAŁY: Megarelacja z E3 2006 – część pierwsza
RECENZJE: Metroid Prime: Hunters, Prof. Kawashima's Brain Training, Singstar Rocks, Top Spin 2, Far Cry Instincts Predator, Odama, Rogue Trooper, Syphon Filter: Dark Mirror, Da Vinci Code, New Super Mario Bros. i inne!

ARCHIWALNE I KSIĄŻKI

ZAPRENUMERUJ NEO PLUS - TO SIĘ OPŁACA!

Wariant 1 - prenumerata 12 numerów w cenie 89,99 zł
płacisz jak za **10 numerów**, dostajesz **12 numerów, pełną grę na PS2, demo i gadżet!**

Wariant 2 - prenumerata 6 numerów w cenie 49,99 zł
dostajesz **6 numerów** w aktrakcyjnej cenie, a do tego **demo gry na PS2 i gadżet!**

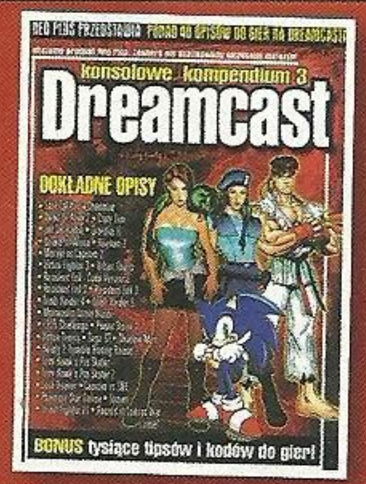
Preumerata poza granicami Polski: 12 - Europa z Rosją i Izraelem - 199,99 PLN, 12 - Ameryka Północna, Afryka - 249,99 PLN, 12 - Ameryka Południowa i Środkowa, Azja - 279,99 PLN, 12 - Australia i Oceania - 359,99 PLN

KONSOLOWE KOMPENDIUM 1

■ Nasza pierwsza książka - megaporadnik do najpopularniejszch gier na PlayStation i Nintendo 64. Liczba stron: 272, cena: 14.99 (razem z kosztami przesyłki)
■ PEŁNA LISTA OPISÓW NA NASZEJ STRONIE: WWW.NEO-PLUS.PL

KONSOLOWE KOMPENDIUM 2

■ Nasz drugi zbiór poradników i tipsów do najpopularniejszych gier konsolowych. Każdy znajdzie tu coś dla siebie. Liczba stron: 320, cena: 18.99 (z kosztami przesyłki)
■ PEŁNA LISTA OPISÓW NA NASZEJ STRONIE: WWW.NEO-PLUS.PL



KONSOLOWE KOMPENDIUM 3

■ Biblia dla wszystkich posiadaczy konsol. 45 opisów do najlepszych gier na Dreamcasta PS one i PS2. Liczba stron: 272, cena: 19.99 (razem z kosztami przesyłki)
■ PEŁNA LISTA OPISÓW NA NASZEJ STRONIE: WWW.NEO-PLUS.PL

Dla Państwa wygody proponujemy posługiwanie się skrótami podczas wypełniania blankietu zamówienia.

Kompendia:
Konsolowe Kompendium - KK1
Konsolowe Kompendium 2 - KK2
Konsolowe Kompendium 3 - KK3

Prenumerata:
Prenumerata 12 numerów - P12
Prenumerata 6 numerów - P6

Archiwalne numery Neo Plus:
Neo Plus nr. XX - NXX gdzie XX oznacza numer, który zamawiamy, na przykład:
Neo Plus nr 01 - N01
Neo Plus nr 11 - N11
Neo Plus nr 21 - N21

JAK ZAMAWIAĆ NASZE PRODUKTY?

Przy zamawianiu prenumeraty, Kompendium, bądź numerów archiwalnych wystarczy wypełnić pocztowy druk wpłaty na rachunek bankowy według podanego wzoru, dokładnie i starannie podając imię, nazwisko, adres oraz zamówienie (w rubryce: tytułem) i adres z kodem pocztowym, a następnie wpisać kwotę i opłacić ją na poczcie.
Zamówienie można opłacić także przelewem bankowym – prosimy jednak pamiętać o podaniu swojego adresu. Odbiorcą przelewu jest: Independent Press, 38 12401112 1111000001657638

Wydawnictwo realizuje zamówienie w momencie otrzymania potwierdzenia z banku, co może trwać od tygodnia do miesiąca.

nazwa odbiorcy: INDEPENDENT PRESS
nazwa odbiorcy cd: PEKAO SA 8o WARSZAWA
l.k. 38 nr rachunku odbiorcy: 12401112 11110000 01657638
waluta: WP PLN
kwota: 80,99,-
kwota słownie: Osiemdziesiąt złotych i 99 groszy.
nazwa zleceniodawcy: JANUSZ SMOLIWĄS
nazwa zleceniodawcy cd: BALLADY 2/12 03-200 ZAWIERCIE
tytułem: PRENUMERATA6+KK3+N50,N51
tytułem cd:

POCZTA POLSKA

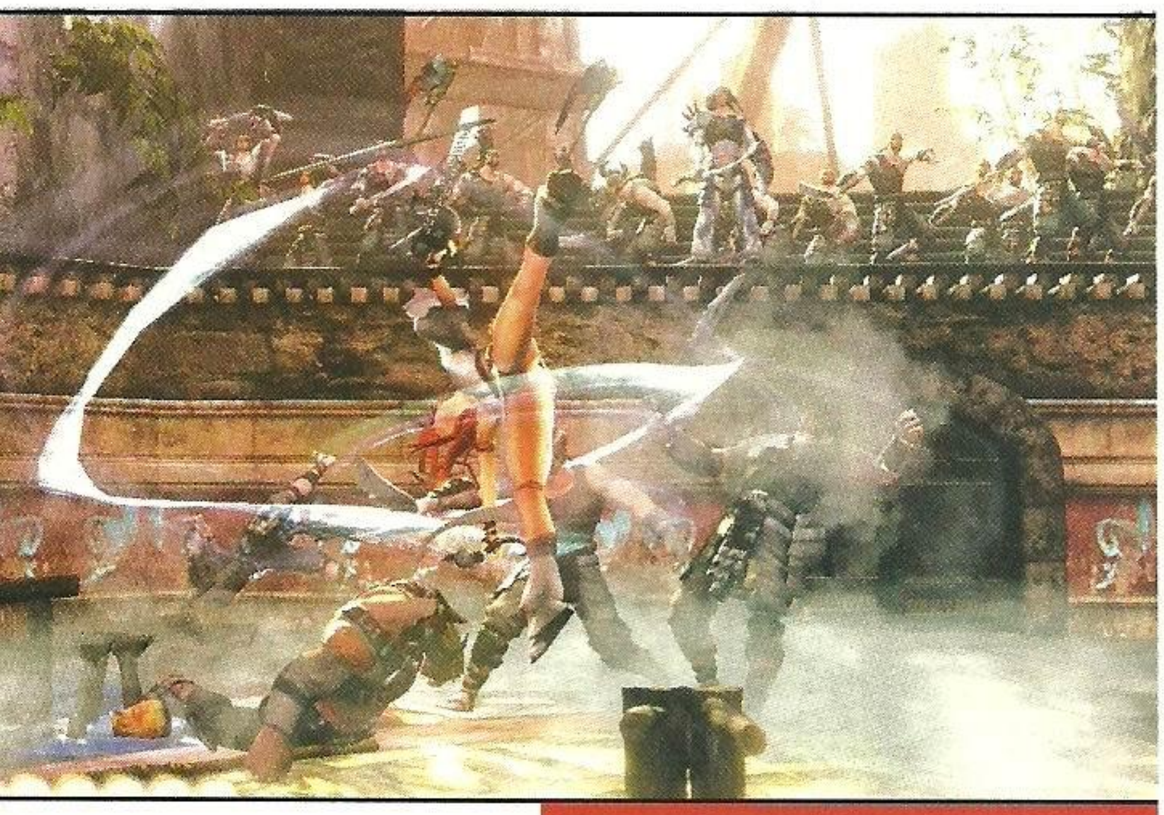
Opłata

Podpis

W razie problemów z zamówieniem prosimy o kontakt pod adresem email prenumerata@neo-plus.pl lub o telefon (22) 716-87-98 w poniedziałki w godzinach 13-15.

FAQ

listy od czytelników w imadle Banana



WITAJCIE

Przeczuwałem, że coś takiego w końcu się zdarzy, ale kto mógł przewidzieć, że tak szybko! No ale wakacje nie mogą trwać wiecznie. Dlatego z bólem witam Was w szkole i zapraszam do podzielenia się bólem z minionych wakacji – te listy, które widzicie obok były przez Was pisane w lipcu i sierpniu… Związany z tym ból i smutek wylewajcie na:

email: banan@neo-plus.pl

SMS: 0507 814 753
Opłata jak za standardowego SMSa

listy: NEO PLUS, skrytka pocztowa nr. 1, 00-957 Warszawa 36

KONKRETY

KONKRETNE PYTANIA, KONKRETNE ODPOWIEDZI

XBOX NA BOCZNY TOR

Czy na Xboksa wyjdzie najnowsze Pro Evolution Soccer?

Tylko na PlayStation 2 i Xboxa 360 – wsparcie dla pierwszej konsoli Microsoftu kurczy się szybciej, niż mogliśmy się tego spodziewać.

PECETY? PECETY SĄ SPOKO

Ej, ludzie, trochę poluzujcie z tymi konsolami. Będziecie się wyróżniać – trochę pecetów, trochę konsolek – no wiecie. Niech żyje N+, itd.

Powaga? Sam nie wiem. My lubimy platformówki, wyścigi samochodowe, shootery, bijatyki, japońskie erpegi, przenośne konsole, gry pokroju Okami czy Shadow of the Colossus… A jeśli ktoś decyduje się na granie wyłącznie na PC, to chyba za tymi gatunkami specjalnie nie przepada.

TUNERA TRZEBA!

Siema, mam pytanie. Czy do opisanego przez Was monitora Acer (opisaliście go w HD Erze) można normalnie podłączyć PC i PS2?

Peceta – oczywiście. PS2 – nie, bo to nie telewizor, tylko monitor. Potrzebny będzie tuner TV w środku (lub na zewnątrz) komputera, albo Vga Box, ale obraz nie będzie specjalnie dobry. Czekamy z napięciem na przystawkę HD do PS2, którą zapowiedzieliśmy w Cool Stuff w tym numerze – może ta jedna będzie coś warta.

WPROWADZONY W BŁĄD

W numerze 88 w rubryce „konkrety" napisaliście, że PS3 będzie wstecznie kompatybilne z PS one i PS2. Przecież Blu-ray nie może czytać płyt CD – proszę o wyjaśnienie tej sprawy.

Ktoś Cię wprowadził w błąd. Oczywiście, że może – Blu-ray jest wstecznie kompatybilny z DVD oraz CD. Wyobraź sobie, co ludzie pomyśleliby o produkcie, który wymaga od nich wymiany całej kolekcji muzyki gromadzonej od lat na CDkach.

„TANNER, YOU SUCK" (c) Rockstar

Mam takie pytanie. Co jest z nowym Driverem? Kiedy wychodzi/wyszedł?

Właśnie dowiedzieliśmy się, że ATARI sprzedało licencję wraz z całym bagażem Ubisoftowi, a to znaczy, że ktoś ma ochotę wydać kontynuację. Najpewniej na konsole nowej generacji. A jeśli pytasz o Parallel Lines, czyli czwórkę, zrecenzowaliśmy je już jakiś czas temu.

PASJA

Cześć. Moją szczególną uwagę w nr 90 pisma zwrócił list gracza borykającego się problemem umierającej u niego pasji grania. Temat powszechny bardzo, natomiast nie zawsze jest tak, że z gier się „wyrasta" lub „gry się przejadły". Czasami spadek zainteresowania tematem ma bardzo wyraźną genezę i wytłumaczenie.

↳ Ale, ponieważ już zapoznałem się z mailem Patryka – nie zawsze mamy do czynienia z tak klinicznym przypadkiem jak tutaj. Ale nie uprzedzajmy faktów.

Wasze czasopismo czytam od pierwszego numeru „Neo" i śmiało mogę powiedzieć, że lektura tego pisma wywarła decydującą rolę w moim zawodowym życiu. Nie są to bynajmniej wydumane słowa.
W szkole średniej pasja gier – sukcesywnie podsycana co miesiąc przez Was – była dla mnie bardzo ważna. Postacie i sceny z gier stały się przodującym tematem moich prac plastycznych, często zresztą przez Was publikowanych. Felietony Adriana Chmielarza były wielkim bodźcem do zainteresowania się tworzeniem gier i grafiką komputerową jako taką. A artykuł „Jak dostać pracę w branży" przeczytałem chyba ze sto razy. Nabrało to tak dużego wymiaru, że po maturze zacząłem zajmować się grafiką zawodowo.
Wtedy też, z braku czasu, zarzuciłem tak granie w gry video, jak i lekturę Neo Plus. Co ciekawe, nawet po kilku latach, dzięki pamiętanym z N+ moim rysunkom, dostałem propozycję pracy przy tworzeniu pewnej gry 3D. To ciekawe, że po tak długim czasie lektura Waszego pisma przyniosła owoc.

↳ Było dla nas wszystkich pewne, że prędzej czy później coś takiego musi w końcu nastąpić.

Najciekawsze miało jednak nastąpić, gdy opracowana przeze mnie oprawa tejże gry zwróciła uwagę na moją osobę szefów polskiego oddziału „pewnej" firmy angielskiej tworzącej gry.
W ten właśnie sposób, pośrednio dzięki młodzieńczej lekturze N+, zrealizowało się moje zapomniane marzenie. Trafiłem do branży gier. I tutaj dochodzę do sedna.
Wiadomo co się z taką sytuacją wiąże. Powrót do korzeni, stara pasja powróciła. Zacząłem rozglądać się za sprzętem do grania. Komputer służący mi do pracy nie wchodził w grę, ani przez moment nie przyszła mi do głowy gra w pecetowe shity. A więc konsola, najlepiej nowej generacji. Mając siedemnaście lat taki sprzęt to sfera marzeń, jednak prowadząc niewielką firmę i posiadając intratną posadę, kupno next-gena nie jest żadnym problemem. Już chciałem zamawiać X360 wysyłkowo, kiedy pojawiły się wątpliwości. Czy będę miał czas na grę? Czy warto kupować taką konsolę, skoro nie posiada się super plazmy? A w co grać w wolne chwile, i w ogóle po co mi to?
Wstrzymałem się z kupnem konsoli. Rozejrzałem się za padem do blaszaka i starociami z PSX, by tymczasowo pobawić się nimi na emulatorze. Odpalam ubóstwiane niegdyś Gran Turismo 2. Tu kupka polygonów, tam widać szwy na teksturkach, tu boksik, tam plane. Po prostu kolejna trójwymiarowa scenka real time. Szok, w ogóle nie czułem tego czegoś, tej magii. Z następnymi grami było podobnie. Po prostu, kiedy steruję postacią w grze, przed oczami staje mi siatka z 3ds max'a.

↳ Z tego co się orientuję, nie każdy mechanik, chirurg czy seksuolog stracił zainteresowanie swoją działką, kiedy już poznał odpowiedź na odwieczne pytanie „jak to działa?", ale może to i dobrze…

Dlaczego mam się zachwycać postacią w Soul Calibur, skoro potrafię wykonać taką samą w tydzień? Dlaczego zachwycałem się oprawą Tekkena 3, skoro grafika technicznie jest ta sama, co w dwójce, za to porządnie wykonana? Dla mnie gry bezpowrotnie straciły urok, czar i znam dokładnie tego powód.
Być może przejście na super konsolę podłączoną do super telewizora wywołałoby super wrażenia? Wątpię, zamiast wczuwać się w akcję nowoczesnej gry postrzegałbym ją jako doskonałe rzemiosło i nic więcej. Wszystko stało się jałowe, kiedy się już wie w czym tkwi „trik". Powrót do lektury Neo Plus po latach to wspaniała rzecz. Przyjemnie widzieć, że charakter czasopisma nie zmienił się ani trochę, w dalszym ciągu jest to pismo od pasjonatów dla pasjonatów. Świetna sprawa, szacunek dla załogi, która po tak długim okresie zajmowania się tą tematyką odnosi się do tego cudownego hobby z tą samą świeżością i pasją co kiedyś.
Pozdrawiam
Patryk

PS: Byłbym zapomniał. Strona 46, notka „Next-genowe piekiełko". Jakiś typ z Ninja Theory mówi w wywiadzie, że główna bohaterka ich gry składa się z 5 mln polygonów. Ja wiem, że laikom wciska się takie bzdury w celach marketingowych. Trzeba jednak zachować zdrowy umiar, a koleś tutaj popłynął. Screenshoty z gry pokazują, że ta totalnie nieciekawie zaprojektowana postać ma na oko nie więcej niż sto pięćdziesiąt – dwieście tysięcy ścianek. I na bank grafik więcej poly nie wykorzystał, bo i nie musiał. To i tak ilość w grach do tej pory niespotykana. W dobie Normal Mappingu obiekty do gier w ogóle nie mają aż tak wysokich polycountów, jakby mogło się wydawać. Jeśli mój list zostanie wydrukowany, to deklaruję na łamach pisma, że zrobię identyczny model 3D i wykorzystam mniej niż 200k poly (quady), jeśli mi się nie uda – odszczekam. Git?
Patryk Pieściński

↳ Bardzo mi się to podoba. W ogóle cały list, a wyzwanie w szczególności. Przyjmujemy i powodzenia w dalszej pracy. Przy okazji chcę szczerze pogratulować – przeszedłeś długą drogę, wykazując się przy tym konsekwencją dowolnego rpg-owego bohatera. Pełen szacun i uznanie – informuj nas na bieżąco co i jak u Ciebie, a ja zapraszam do bliższego zeznania co takiego robisz, przy jakiej grze pracujesz i jak to w ogóle wygląda.

MOKRA ROBOTA

Na wstępie chciałbym powiedzieć, że razem z ekipą odwalacie co miesiąc kawał dobrej roboty.
Jestem trochę przygnębiony z powodu zamoczenia się mojego N+ #90, ale nie z mojej winy... dziękuje za to mojej kochanej mamie (w tym miejscu pozdrawiam :D). Nie da się teraz nawet tego czytać. Mam nadzieję, że mnie w jakiś sposób rozumiesz i mi pomożesz :D Podsyłam fotkę, więc sam możesz zobaczyć, jak to wygląda :(Pozdrawiam wszystkich czatowiczów z pokoju Neo Plus i całą redakcję czasopisma.
Krystian

↳ Chociaż to dosyć jaskrawy przypadek próby uzyskania wymiernej korzyści przez wzbudzenie litości, to jednak jesteś pierwszym, który przysyła zdjęcia enplusa po przejściach. I chociaż w tym momencie chcę powstrzymać wszystkich zręcznych molestatorów gazet przed nadsyłaniem ilustracji, jaka to seria niefortunnych przypadków spotkała Wasz numer – to wyślemy Ci to wydanie naszego magazynu. Litościwie pomijamy tu próbę wkręcenia nas, że za sprawę odpowiada mama. Pozdrawiamy mamę.

"ŚLEDZĄC RYNEK KONSOL MOŻNA ODNIEŚĆ WRAŻENIE, ŻE WIDZI SIĘ RYNEK SAMOCHODÓW SPORTOWYCH, ALE, DO LICHA, KONSOLE TO TYLKO ZABAWKI, A NIE PRZEDMIOTY CODZIENNEGO UŻYTKU JAK PRALKA, TV, MIKROFALÓWKA CZY SAMOCHÓD. TAK NAPRAWDĘ PO KONSOLE SIĘGAJĄ TYLKO GRACZE-MANIACY (TO CHYBA JA), GRACZE-SNOBI I MILUSIŃSCY Z MAJĘTNYMI RODZICAMI."

TRZY RAZY JESZCZE NIE

Chciałem napisać coś o konsolach nowej generacji, ale w trochę innym kontekście. Pod koniec obecnego roku będą już dostępne wszystkie trzy konsole.

↳ **Wszystkie znaki na papierze i w internecie wskazują, że tak.**

Długo wyczekiwane PS3 i Wii będą już dostępne praktycznie na wszystkich liczących się rynkach. Nintendo i Sony szczególnie zwracają uwagę na pierwsze dni sprzedaży ich konsol. Po PS3 sięgną najbardziej majętni maniacy gier lub po prostu wszelkich nowinek technologicznych, a po Wii najczęściej osoby uboższe, które chcą mieć tego next gena głównie ze względu na niską cenę (podobno to już tylko 170$), a drugorzędne znaczenie ma (ale również ważne) nietypowy (i prawdziwie NextGenowy) kontroler i zapewne również granie on-line bez dodatkowych kosztów. Nie trzeba być specjalnym analitykiem rynku, by dojść do wniosku, że Wii pobije PS3 liczbą sprzedanych egzemplarzy.

↳ **Rzeczywiście! Nie mamy przecież możliwości dokonania żadnego porównania mającego choćby mgliście oddać tę sytuację na rynku. Gdyby chociaż Nintendo i Sony wprowadziły w ostatnim czasie po jednej konsoli z tego samego segmentu, z których jedna byłaby potężniejsza od drugiej i oferowała znacznie większe możliwości, jedna oferowała nową technologię zmieniającą oblicze tego rynku, a druga stawiała na oryginalność za cenę tak trywialnych rzeczy jak grafika i dźwięk… DSa w okresie od premiery do teraz sprzedało się 21 milionów egzemplarzy. PSP – 20 milionów, a w tej chwili za gołe PSP można kupić prawie dwa DS. Lite'y.**
I chociaż cena PS3 jest rzeczywiście bardzo wyśrubowana – mówimy tu o sięgnięcie do okresu NeoGeo mniej więcej, to jednak nie można przecenić potęgi jaka stoi za marką PlayStation.

Sytuacja może się oczywiście zmienić, gdy PS3 znacznie stanieje. (Nie wiem po jakiego grzyba Sony zainwestowało w tak drogą technologię!).

↳ **Zapewne z myślą o przyszłości, ale też bez wątpienia po to, żeby na papierze górować nad Xboxem 360. No i zapewne nie mogło się powstrzymać przed wprowadzeniem nowego standardu – te wszystkie Bety, LaserDiski, MiniDiski, UMDki – oni to uwielbiają.**

Śledząc rynek konsol można odnieść wrażenie, że widzi się rynek samochodów sportowych, ale, do licha, konsole to tylko zabawki, a nie przedmioty codziennego użytku jak pralka, TV, mikrofalówka czy samochód. Tak naprawdę po konsole sięgają tylko gracze-maniacy (to chyba ja), gracze-snobi i milusińscy z majętnymi rodzicami.

↳ **No i tacy, którzy lubią grać na konsolach.**

Są też osoby które ciułają, imają się każdej pracy, by mieć trochę grosza na własne potrzeby, ale i tak kupują 1 grę na 3 miechy (konsolowe gry) lub 1 na 1,5 miecha (gry na PC).

↳ **A tak niestety jest u nas w kraju. Sprawa bezustannie się zmienia, ale wciąż nie jest lekko.**

Oczywiście wydawanie wszystkich swych oszczędności jest absurdem. Ja bardzo szanuję pieniądze, które sam zarobię i trzy razy pomyślę zanim coś kupię. Oczywiście jak tylko zobaczyłem każdego NextGena to od razu pomyślałem: „Muszę to mieć za wszelką cenę!", ale szybko ochłonąłem. Znajdzie się oczywiście grupka osób (mówię o Polsce) która już pierwszego dnia sprzedaży kupi PS3 lub Wii.

↳ **Tak, ale nie będzie to liczba decydująca o powodzeniu tej konsoli na świecie, ani nawet w Europie. Pomyśl na razie o PS3 jak o luksusowym, niedostępnym dla wszystkich towarze. Ta konsola jest przeznaczona dla zamożnych – którzy zechcą nie tylko zainwestować w telewizor HD, ale też takich, którzy nie będą się bali wydawać po około 300 złotych za grę.**

Ja na pewno już tak nie zrobię (mój GC okazał się niestety niewypałem). Proponuję wszystkim planującym kupno któregokolwiek NextGena, by poczekali przynajmniej rok po premierze wszystkich konsol na rynku, bo nie wiadomo jeszcze w którą platformę zainwestować.

↳ **To zawsze najłatwiejsza i najbezpieczniejsza odpowiedź na pytanie o wybór konsoli. Ale na tym etapie jest jeszcze sporo niewiadomych, chociaż już wyłania się pewien obraz. Xbox 360 radzi sobie nieźle, a gracze którzy lubią grać przez sieć – światowy trend, który tylko rośnie i rośnie – pewnie już go mają. Wii będzie fajną zabawką i jako taka ma spore szanse pozostać wyborem dla rodziców. PS3 z kolei na razie jedzie głównie na marce PS2 i obietnicy jaka zwykle kryła się za słowem PlayStation, chociaż idąca za ogłoszeniem ceny zmiana targetu może okazać się przeszkodą, na której odpadnie zbyt wiele osób, które wierzyły, że w miarę bezboleśnie przesiądą się z jednej ukochanej konsoli Sony na drugą.**

Najlepiej inwestować w konsolę, która najlepiej przyjęła się na rynku (jak PS2). Niechęć do ceny i wysokich kosztów produkcji gier na PS3 oraz techniczna słabość Wii wywołuje niepewność, która konsola będzie liderem. Za dziewięć miesięcy będzie wiadomo, którą konsolę woleli gracze i zostaną rozwiane wątpliwości. Poza tym pozdrawiam całą redakcję Neo Plusa, która i tak będzie grała na wszystkich NextGenach ;P

PortyMB/Potykacz/mbit0/Godowan/Hunsrus/Bemar Gowar (to część moich nicków).

↳ **Pozdrawiam i dzięki za list. Banan (to wszystkie moje).**

LOCOROCO NA WOLNOŚCI!

Witam. No i co te gry wyprawiają. Dzisiaj przechodziłem koło mojego hipermarketu i co zobaczyłem? Kolorowe kontenery. Coś mi się znajome wydały... Zrobiłem foto, na szybkiego dodałem oczka i co się okazało? LocoRoco nawet w Polsce jest. Tylko trzeba poszukać (a może maznąć naprawdę oczka po nich sprayem i dać stickery Loco?)
Jarek Blaminsky

↳ **Macki Sony sięgają dalej niż moglibyśmy przypuszczać. Na razie z nieznanych mi przyczyn z nagłówków gazet nie biją jeszcze po oczach doniesienia o „MPO – nowy partner Sony" czy „Wielka Śmieciowa Promocja Sony", ale pewnie niebawem się ich doczekamy.**

POLLISH PLEAZE

Od jakiegoś czasu noszę się z zamiarem napisania niniejszego listu. W końcu zebrałem się w sobie i usiadłem do komputera.

↳ **W głowie niejednego wielkiego twórcy pomysł musiał**

FORUM N+ | www.neo-plus.pl/forum

TEMAT: ZA CO LUBIMY KONSOLE?

Nasi forumowicze przez długi czas w pocie czoła spisywali swoje pomysły. My, ze stu, wybraliśmy 25 naszym zdaniem najciekawszych.

Za podkrążone oczy – nie trzeba mieć gadżetów typu koszulki, żeby się wyróżniać. (fwank)

Za to, że padem się „GRA", a nie „klika" myszką i „stuka" w klawiaturę. (Grek)

Za Czestawa. Gdzie indziej wychowało by się takie zjawisko pogodowe jak Czychu3? Za to że ma swoje Sony i może siać propagandę na forum. (t3xz)

Za brak „spyware detected, click here to remove it". (Zoisaite)

Za te japońskie dziewczyny i ich zamiłowanie do tematu (o piecu nie pogadasz). Konsola jest jak kobieta... za tym się tęskni. (psimon)

Za to, że w pracy na piecu czytam o konsolach, a po powrocie do domu uśmiecham się na widok konsoli, a nie pieca. (psimon)

Za to, że mogę powiedzieć pecetowcowi, że mam nowe GTA: LCS, a on robi wielkie oczy i nie wie o co chodzi. (rathrowan)

Za to, że dziewczyny są o nie zazdrosne. (Mat18)

Za to, że muszę przez godzinę kumplom z pubu opowiadać, co to jest GameCube (bo co to PlayStation wszyscy wiedzą), a jak przynoszę konsolkę, to gramy do 4 nad ranem. (damianekmic)

Za to, że po sesji w THPS wychodzimy nocą do skateparku i zaczynamy naukę jazdy (co tam efekty, ważne Że gry potrafią tak zaczarować). (MahDee)

Za moment, kiedy leżąc w pokoju otoczeni paprotkami mamy, z niedbale nałożonym kamuflażem dostrzegamy na ekranie telewizora błysk lunety naszego przeciwnika. (MahDee)

Za to, że można z dziewczyną pograć w jedną grę na podzielonym ekranie – ja na górze, ty na dole. (cwany-lis)

Za to, że gdy przychodzi do nas kumpel pecetowiec, to my zawsze mamy tytuł, którego będzie nam zazdrościł. (Aras)

Za to, że starzeją się dużoooo wolniej. (Aras)

Za to, że można wywalić się z padem w łóżeczku i grać, a nie kwitnąć na twardym krześle. (Bzdursky)

Za to, że wychodzą na nie japońskie gry, które mają to do siebie, że większość z nich ma przekaz oraz bardzo wygórowany poziom trudności. (Snoodgrass)

Handheldy za to, że mogę grać w gry, gdzie tylko chcę. W podróży, poczekalni, szkole, na przystanku itp. (terpil)

Za to, że nigdy nas nie zdradzają, nie kradną, nie piją i nie przeklinają tak, jak nasi niektórzy nie-koledzy. Za to, że pocieszą gdy leżymy chorzy w łóżku. (gandalf_smutny)

Za to, że mogę wygrzewać na sedesie, kiedy Tony wygrzewa z M4 do przechodniów w GTA:LCS (TomisH)

Gdzie indziej spotkasz Zeldę? (Ganon)

Za 60 HertZów! Za stały framerate, dzięki któremu w mordobiciach można czesać niesamowite akcje! (spróbuj to zrobić na emulatorze) (phunckY)

Za to uczucie gdy rozpakowuje się nową konsolę. Magia. (Macross)

Za Sony, Capcom, Konami, SquareEnix, Nintendo. (Debeef)

Za to, że mimo iż jesteśmy zjednoczoną subkulturą, to zaraz odkryje ten topik jeden z modów i go zamknie. (cwany-lis)

KONKRETY
KONKRETNE PYTANIA, KONKRETNE ODPOWIEDZI

KOLEKCJA GROZY

Jakie gry wchodzą w skład Silent Hill Collection?

Silent Hill 2, Silent Hill 3 i Silent Hill 4, czyli wszystkie trzy wydane na PlayStation 2. Szkoda, że w ramach bonusu nie dorzucają tam jedynki, niestety.

CO Z TYM KONAMI?

Kiedy będzie w Europie premiera MGS3: Subsistence?

Przekładają ją w kółko i na olejno. Miała być w czerwcu, miała być we wrześniu, ostatnie wieści mówią o październiku – nie ma jeszcze twardej daty.

NIE TRZEBA SIĘ MARTWIĆ NA ZAPAS

O nie, tylko nie to! Mówicie, że jeszcze tylko rok będą wydawane gry na PS2 i koniec? Myślałem, że trochę dłużej – jakieś dwa lata. Wasz magazyn jest spoko, będzie ukazywać się też potem? Pewnie nie...

Gry na PS2 będą wydawane jeszcze i pięć lat, co do tego nie ma wątpliwości – zmniejszy się jedynie ich kaliber. Krótko mówiąc: zalew crapów, gry dla dzieci i raz na jakiś czas jakiś porządny drugoligowy tytuł. A przy przejściu z PS one na PS2 nie przestaliśmy się ukazywać.

VERGIL! PRZYBYWAJ!

Cześć, kiedy Devil May Cry 3 Special Edition wyjdzie w Europie?

Być może DMC3SE w ogóle nie ukaże się na naszym pięknym kontynencie. Capcom nabrał wody w usta.

GAMER OST

Czy w grach z Xboksa można ustawić własny soundtrack (mp3 z HDD)?

Można. Należy wcześniej zripować go z płyt na dysk – nie da się go przegrać. Możesz także streamować go z playera MP3 podpinanego do portu USB konsoli oraz z komputera podłączonego kablem sieciowym.

KSIĘCIUNIO W KINIE

Chciałbym się dowiedzieć, czy na podstawie gry Prince of Persia ma szansę powstać film. Z góry dzięki, pozdro, Sawyer.

Oczywiście, że ma. Prawa kupił Jerry Bruckheimer, producent choćby Bad Boys.

NAJLEPSZA CHWILA DLA NAJLEPSZYCH GIER

Mam pytanie: czy teraz nie jest najlepsza chwila na stworzenie nowego kącika poświęconego najlepszym grom odchodzącej generacji konsol? Chętnych do pisania nie zabraknie.

Bingo! Zapraszamy do przysyłania nam tekstów pod tytułem „wspomnień czar". Jeden warunek – ograniczenie do 2 tysięcy znaków.

ZNASZ LI TEN KRAJ

Czy soundtrack z Halo można nabyć w zwykłym sklepie z muzą? Jestem ciekaw, bo z chęcią bym kupił, ale nie wiem, gdzie szukać.

W Polsce nie można. Poszukaj w sklepach internetowych lub na aukcjach.

I ZNOWU DANTEUSZ

Napisaliście, że w 2005 na PSP wyjdzie kowersja Devil May Cry. Dlaczego jeszcze nie wyszła?

Hmm. Gulash jutro zadzwoni do Mikamiego i się spyta.

najpierw długo dojrzewać zanim został przelany na papier.

Chciałem przy pomocy waszego pisma oraz działu z listami wystosować pewien apel do redaktorów pism młodzieżowych oraz dziennikarzy w ogóle (tyczy się to również waszej konkurencji, podejrzewam, że Was czytają :).

↳ **Zapewne elementy i jednej i drugiej redakcji czytają/oglądają się nawzajem. Taki mamy rynek, że nie robienie tego byłoby dużą nieroztropnością.**

Apel dotyczy zaprzestania wtrącania angielskich zwrotów do wszelakich tekstów ukazujących się na łamach Waszego czasopisma, jak i wielu innych obecnych na polskim rynku.

↳ **Okay.**

Banan, wiem, może to takie kozackie napisać w odpowiedzi na list „Głupota edystrybucji" w numerze 07/2006, (zaznaczam, że list napisany został PO POLSKU) „its about the choice".
Ale proszę, zastanów się chociaż chwilę. Pracujesz dla polskiego czasopisma i jako dziennikarz masz pewien niepisany obowiązek dbać o naszą polską mowę.
Tak jak nie stawiasz byków w każdym zdaniu napisanym po polsku, tak moim zdaniem nie powinieneś wstawiać angielszczyzny.
Do tego jeszcze z błędem – „its" to nie to samo co „it's".

↳ **Czytając to poczułem się lekko zażenowany – raz, nie pamiętałem odpowiedzi na ten list, dwa – nie przepadam za nadgorliwym posługiwaniem się angielszczyzną (świetnie Banan Ci w takim razie poszło z tym leadem do Hitmana), trzy – to rzeczywiście żenujący błąd. Z gatunku tych, których staram się unikać bardziej niż tych zwyczajnych błędów, które każdy, kto ze mną konwersował na GG widział już nie raz (niech kolejność „i" i „e" w słowie „nie" na zawsze będzie przeklęta!). Jakoś tak mi się wydaje, że nie ma nic słabszego niż błąd w zmyślnym albo obcym słowie podczas próby błyśnięcia.
Po krótkim dochodzeniu okazało się, że nie mam jeszcze demencji, a odpowiedź na tamten list z racji zbyt krótkiego pliku posłanego do redakcji przez autora (czyli mnie, ale nie czepiajmy się tu szczegółów) dopisał pewien bliżej niezidentyfikowany, nazwijmy go – chochlik drukarski. Został zwolniony w trybie natychmiastowym.**

Zamiast dbać o nasz polski język kaleczycie go. Wystarczy wziąć do ręki waszą gazetę i przekartkować, by znaleźć takie kwiatki, jak „Najlepsza edycja Fify ever!" (10/2005) „kolorowy crap" (02/2006) albo podsumowanie recenzji NBA Street V3 – „above the rim & on da low low". Co to ma być?!

↳ **No dobra, czasem Neo cierpi na przesyt stylu przejawiający się blisko poupychanymi obok siebie anglizmami. I czasami są zupełnie niepotrzebne. Akurat crapa bym bronił, a w podsumowaniu posłużyliśmy się slangiem koszykarsko-czarnym, zakładając, że amatorzy kosza mają do czynienia z jednym i drugim.**

Później jeden czytelnik z drugim zamiast spróbować ciekawie wysłowić się w ojczystym języku pisze coś w stylu „My soul of gamer is undead, I just want to reborn again". Nie wiem co to ma być, ale angielski to na pewno nie jest. Ile wyłapiesz w tym błędów? Ja znalazłem przynajmniej trzy!!!

↳ **Dwa, plus tautologię. Chyba, że już kiedyś się odrodził, zginął i teraz chce znowu – a że nie jestem ekspertem od rezurekcji, to i nie wiem czy odnotowane są przypadki seryjnego wskrzeszania. Chociaż w naszej religii sporo mówi się o powtórnych powrotach...
Tak czy inaczej – wiem o co Ci chodzi.**

Nie obchodzi mnie jakich skrótów, słów zapożyczonych z angielskiego oraz spolszczonych zwrotów używacie na co dzień. Obchodzi mnie jednak fakt, że wydajecie gazetę czytaną przez rzeszę młodych ludzi, a w niej kaleczycie język ojczysty.

↳ **OK, poważny zarzut i to z tych, które co jakiś czas wracają. Przyczyn jest kilka – czasem łatwiej jest po prostu użyć obcego zwrotu, kiedy nie zna się rodzimego języka na tyle, żeby odszukać jego odpowiednik (często taki odpowiednik w ogóle nie istnieje), ale nie zapominajmy, że terminy związane z grami nie stanowią jeszcze przedmiotu zainteresowania badaczy języka polskiego i na tym polu panuje ostra samowolka. To żadne wytłumaczenie, raczej próba usprawiedliwiania, ale postaramy się z tym walczyć ze zdwojonymi siłami.**

Po prostu strzela mnie kiedy słyszę jak Szaranowicz podczas zawodów lekkoatletycznych mówi, że ten zawodnik to niezły „fajter", a ten to ma niezły „tajming". A tak w ogóle to w Polsce nie ma „prosperiti".

↳ **Słusznie. Akurat pan Szaranowicz nie musi posługiwać się anglizmami, żeby sprawnie wypatroszyć zdanie, ale wyposażony w te lśniące narzędzia wyspiarzy zagraża każdej relacji sportowej. Chociaż posuwając sprawę do granicy absurdu w sytuacji korzystania tylko z języka polskiego moglibyśmy spotykać się z rozmaitymi kwiatkami. Czy ktoś chciałby czytać recenzję nowego WWE SmackDown, gdyby jej autor spłodził taki oto tekst?**
„Na szczęście mój Grabarz i drugi członek klep-zespołu (pac-zespołu?), niejaki Kurt Kąt szybko rozprawili się z klep-zespołem Dużego Pokazu i Janka Rtęć. Kilka szybkich ciosów, potem Ciało-Łup, Plecołamacz, Duszenio-bęc, a na samym końcu Ostatnia Jazda prosto w najwyższy narożnik. Na ring po pacnięciu wskakuje Kurt Kąt i robi Kostko-Zamek, przy którym Janek Rtęć musi się wyklepać. To było znakomite Główne Wydarzenie Zapasomanii 23, największego corocznego Patrz-I-Płać związku zapaśników ŚRZ."

To tak dbamy o nasz polski język, o zgrozo. Sam mam magistra z języka angielskiego i spędziłem 3 lata w Stanach Zjednoczonych, ale nie chodzę i nie popisuję się moją angielszczyzną. Proszę Was, niech osoba zajmująca się korektą przejrzy choć raz pismo i zobaczy ile podobnych do podanych przeze mnie przykładów znajdzie. Jeszcze raz ponawiam swój apel.

↳ **Całkowicie się z Tobą zgadzam i publikuję ten list – zobaczymy, co o nim sądzą pozostali czytelnicy.**

Drodzy dziennikarze, piszecie i wydajecie w Polsce, więc dbajcie o język, dzięki któremu zarabiacie pieniądze i jesteście w stanie przekazać swoje spostrzeżenia i opinie innych. A jeżeli macie to w głębokim poważaniu, to wybierzcie się najpierw na kurs językowy, a dopiero później popisujcie się zdobytą wiedzą.
Jakub Bąk

↳ **Właśnie. Jednocześnie nie jestem w stanie powstrzymać się przed wstawianiem angielskojęzycznych tytułów części listów – mam świadomość, że z tą pokusą mogę walczyć, ale nie jestem w stanie zwyciężyć.**

PRZEDMIOT POŻĄDANIA

Drogi Neo Plusie, powracam z Mazur i zgodnie z twoim życzeniem Bananie, przesyłam fotkę z wakacji, a na niej dziewczyna mojego życia,

Marta, uff, ale gorąco! Ma GBA SP i katuje najczęściej DR. MARIO albo SUPER MARIO LAND (grające dziewczyny to nie mit!). Do tego niszczy mnie we wszystkie gry na swoim Pegasusie czym doprowadza mnie do szału, chociaż staram się nie dawać tego po sobie poznać. Ostatnio graliśmy w CONTRĘ we dwoje, myślę sobie – co tam jakaś CONTRA, trza biegać ludkiem i strzelać, nic wielkiego, a tu cały czas słyszałem „szybciej! co tak zostajesz w tyle, nie opóźniaj, tu masz iść" itd. No w mordę jeża!
dispe

↳ **Marcie gratulujemy wyników w grach, Tobie – podkładania się w grach, a Wam obojgu – dzielenia się pasją.**

THE FAST AND THE PSP

W ostatnim numerze N+ pisaliście o konsolce Game Gear. W treści była wzmianka o „dorobku filmowym" tej kieszokonsolki. Nie wiem czy zauważyliście, ale PSP też rozpoczyna taką karierę. W filmie „The Fast And The Furious: Tokyo Drift" w jednej ze scen Twinkie gra właśnie na tym handheldzie. Jak na mój gust to całkiem udany debiut (chyba że już taki był, a ja go przeoczyłem. Zobaczymy jak dalej rozwinie się kariera tego cuda. Ja wróżę dalsze sukcesy.
Solek

↳ **Dzięki za zwrócenie uwagi i czujność, a także ciepłe słowa – będziemy mieli oczy i uszy szeroko otwarte.**

PAMIĘĆ JUŻ NIE TA

Kupiłem ostatnio N64, full wypas limitowana edycja koloru pomarańczowego itd., a problem mam z controller pakiem. Przyzwyczajony do PS'owych memorek za kij nie wiem jak z tego korzystać! Czy karta pamięci znajduje się w konsoli (na środku pod klapką z naklejką „do not remove this label bla bla"), a pak, który wkładam w pada umożliwia sejwowanie na niej? Jak to jest?

↳ **Sejwy w Nintendo 64 robione są – uwaga, uwaga – na kartridżu z grą. Controller Paki służą do przenoszenia stanów gry pomiędzy konsolami, montuje się je w padzie i działają z częścią gier – info czy gra z niego korzysta powinno być na pudełku. Startując grę trzymaj wciśnięty Start – większość gier obsługujących Controller Paka odpali wtedy menadżer pamięci.**

Wiem, że są jeszcze ram paki, które właśnie pod tą klapką się umieszcza...

↳ **Ram paki służą do zwiększenia pamięci RAM konsoli o 4MB (do 8MB). Niektóre gry wykorzystywały ją do podwyższenia jakości grafiki, a inne w ogóle nie chciały się bez niej uruchomić. Korzystały z niej między innymi Donkey Kong 64, Rogue Squadron, Turok 2, Perfect Dark i Zelda: Majora's Mask.**

Jestem z „confused"owany...
Guzik z deszczowego Gdańska

↳ **Jakub z trzech listów wcześniej byłby z Ciebie dumny.**

© 2006 Logitech. Wszelkie prawa zastrzeżone. Logitech, logo Logitech i inne znaki firmy Logitech są jej własnością i mogą być zastrzeżone.
Wszelkie inne znaki towarowe są własnością odpowiednich firm.

Moc sprzężonych doznań.

Logitech®

Kierownica Logitech® Driving Force EX™

Doskonałe połączenie najnowszego rozwiązania w technologii sprzężenia zwrotnego ze standardową kierownicą PlayStation®. Urządzenie Driving Force EX™ sprawi, że nikt nie będzie w stanie Ci dorównać w grach wyścigowych. Sprzężenie zwrotne działające przy podłączeniu do portu USB da Ci odczuć nierówności drogi, wstrząsy, zderzenia i działania sił odśrodkowych przy prędkości 240 km/h. Standardowe, kompatybilne z konsolą PlayStation® połączenie portu kontrolera pozwala używać kierownicy do gier bez sprzężenia zwrotnego. Jeśli chcesz się poczuć jak prawdziwy kierowca wyścigowy, weź tę kierownicę do rąk, naciśnij pedał gazu, włącz wysoki bieg i zostaw przeciwników daleko z tyłu.

www.logitech.com

Designed to move you™

Propozycja nie do odrzucenia.

PIERWSZA GRA NA PSP PO POLSKU!

WITAJ W RODZINIE.

PSP

Ojciec chrzestny®

18+ TM www.pegi.info

EA™

Szukaj w salonach EMPiK

GRA W POLSKIEJ WERSJI PL GRA W POLSKIEJ WERSJI

Gra w polskiej wersji językowej na PC, PlayStation 2 i PSP

www.ea.pl

EA · PSP Playstation Portable™ · PlayStation 2 · XBOX · XBOX 360 · PC DVD ROM · Paramount A VIACOM COMPANY

Gra © 2006 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA i logo EA są znakami handlowymi lub zastrzeżonymi znakami handlowymi Electronic Arts Inc. w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach. Wszelkie prawa zastrzeżone. ® i © 2006 Paramount Pictures. Wszelkie prawa zastrzeżone. Logo „Playstation" i rodziny „PS" są zastrzeżonymi znakami handlowymi Sony Computer Entertainment Inc. „PSP" jest znakiem handlowym Sony Computer Entertainment Inc. Xbox, Xbox 360 i logo Xbox i Xbox 360 są również zastrzeżonymi znakami towarowymi Microsoft Corporation w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach i są używane na podstawie licencji udzielonej przez ich właściciela. Wszelkie pozostałe znaki handlowe są własnością ich prowowitych właścicieli. EA™ jest marką Electronic Arts™.